12-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 12

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,- LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E



AUF DER ÜBERHOLSPUR

Destruction Derby
Indy Car 2 ❄ Bleifuß

FAMILIENPLANUNG

PCs im Test: Komplett-Systeme für Einsteiger

SPIELE-CHECK AUF 50 SEITEN

Frankenstein ❄ Wetlands
Sensible World of Soccer

DIAMONDS TRUMPFKARTE

Edge sei dank: Sega-Spiele auf dem PC

DIE FANTASTISCHE VIER

Wing Commander 4: Das Millionen-Spiel

Bleifuß

Race Points 14

Destruction Derby

Fest der Hiebe: Die besten Prügelspiele · **Brotkiste:** C 64-Emulator mit Software
Kino-Update: Cinemania '96 im Test · **Temposünder:** Pentium-Chips im Vergleich

$$\left(\frac{M \times \sqrt{A_C + H}}{S_V / GA}\right) \times 8$$

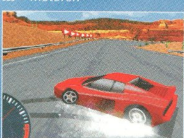
= NEED for SPEED

„Feine Texturen und schneller Bildaufbau machen The Need for Speed extrem realistisch."

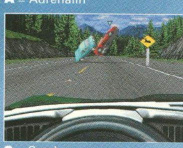
85% PC Games 10/95



M = Motoren



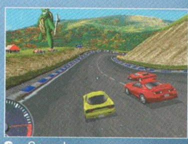
A = Adrenalin



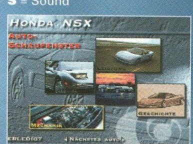
C = Crash



H = Hubraum



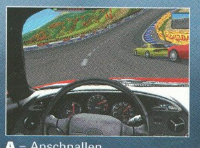
S = Sound



V = Videos



G = Geschwindigkeit

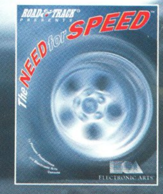


A = Anschnallen

Testen Sie die Autos, von denen Sie schon immer geträumt haben ... THE NEED FOR SPEED glänzt mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische Straßen und Rennstrecken.

THE NEED FOR SPEED – Fahren Sie Ihren Traum

Komplett in Deutsch mit Sprachausgabe







Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17

Im WWW finden Sie Electronic Arts und Bullfrog unter http://www.ea.com/ • Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44 • Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.

VERLÄNGERUNG

Man könnte schamlose Werbung in eigener Sache unterstellen, aber glauben Sie uns: Es ist wirklich blanker Stolz auf das jüngste Baby, der uns hier über ein Sonderheft schwadronieren läßt. Der Name »CD Player« schmückt seit letzter Woche wieder die Kioske. Allerdings mit neuem Logo und neuem Konzept: In diesem Special vergleichen wir den PC mit der neuen Generation von CD-Spielkonsolen. Sega Saturn, Sony Playstation und 3DO werden ausführlich beleuchtet; dazu gibt's reichlich Tests der Next-Generation-Software. Wenn Sie wissen wollen, für welche Spieletypen sich die Anschaffung einer CD-Konsole lohnt, hilft »CD Player« bestimmt weiter. Diese selbstlose Eigenproduktion der Redaktionen von PC Player und dem Meringer Zentral-Videospieleorgan »Maniac« ist ab sofort für DM 9,80 erhältlich.



Für lange Büroabende im melancholisch-vernebelten Poinger Industriegebiet sorgte natürlich auch die vorliegende PC Player-Ausgabe - der Umfang läßt einen um die armen Heftklammern bangen. Kurz vor Redaktionsschluß flutschten mit vorweihnachtlicher Emsigkeit jede Menge neue CD-ROMs rein. Aktuelles Trendgenre sind Rennspiele: »Fatal Racing« wird diesen Monat getestet; dazu gibt's ausführliche Vorabinfos über »Bleifuss«, »Destruction Derby« und »Indy Car Racing 2.0«.

Zum Abschluß noch die volle Dosis »monthly soap« mit aktuellen Redaktions-Interna: Roland Austinat ist zur Deadline wohlbehalten aus seinem »Hurra-Studium-ist-fertig«-Urlaub heimgekehrt. Die Redaktions-Kontaktgruppe nimmt Verhandlungen für einen neuen Sammelbildtermin mit unserem überaus beschäftigten Inhaus-Fotografen auf. Nicht verlorengegangen ist auch Jörg Langer, der nach drei Wochen USA sichtlich gerührt über den Spielestapel war, den wir für ihn reserviert hatten (»Du bist doch frisch und erholt? Dann schaffst Du den Test sicher übers Wochenende...«).

Beschauliches blättern wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER



Action auf Rädern: Wir stellen die neuen PC-Rennspiele »Destruction Derby«, »Bleifuss« und »Indy Car Racing 2.0« vor **28**



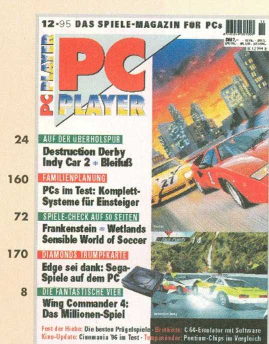
Vorweihnachtliche Versuchung: Lohnt sich die Sony Playstation als Zweitgerät für Intensivspieler? **32**



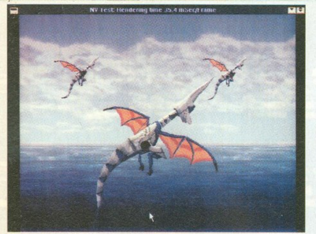
Tim Curry verkörpert Dr. Frankenstein in Interplays gleichnamigem Grusel-Adventure. Test ab Seite **72**

aktuell

software



hardware

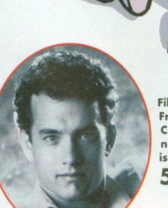


Diamonds neue 3D-Grafikkarte wird prominent unterstützt: Sega plant spezielle Umsetzungen seiner Saturn-Videospielhits **170**

Multimedia-Komplettsysteme für Einsteiger – zu schön, um wahr zu sein? PC Player testete die sogenannten »Family-PCs«. **160**



Ihnen hängt die beschauliche Adventsstimmung zum Halse heraus? Dann kommt der Test der 10 besten Prügelspiele gerade richtig. **62**



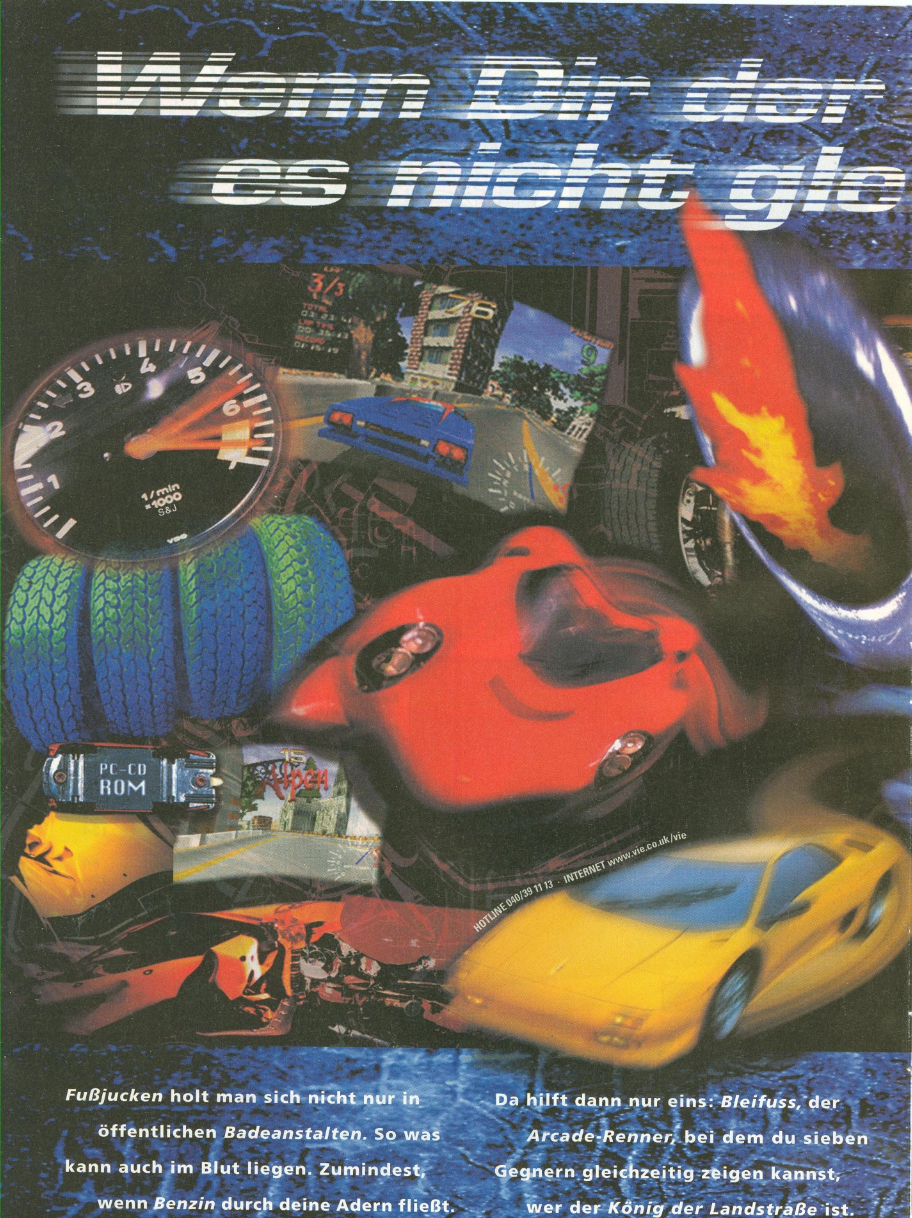
Film-Freuden: Cinemania '96 ist da! **50**

Ein paar mal werden wir noch wach...: Um die Wartezeit auf Wing Commander 4 zu überstehen, versorgen wir Sie mit Bildern von den Dreharbeiten und Computergrafik-Screens aus dem Spiel. **8**

spiele-tests

tips & tricks

rubriken


Wenn Dir der
es nicht gle
3/3
PC-CD
ROM
Alpen
HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
Fußjucken holt man sich nicht nur in öffentlichen Badeanstalten. So was kann auch im Blut liegen. Zumindest, wenn Benzin durch deine Adern fließt.
Da hilft dann nur eins: Bleifuss, der Arcade-Renner, bei dem du sieben Gegnern gleichzeitig zeigen kannst, wer der König der Landstraße ist.
COPYRIGHT 1995 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. A DIVISION OF SPELLING ENTERTAINMENT INC. VIRGIN


Fuß juckt, muß
ich Pilz sein.
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
PC GAMES 11/95:
„Bleifuss zieht mit Vollgas
an allem vorbei, was
bisher am PC zu sehen war.“
POWERPLAY 10/95:
„Bleifuss ist schnell,
sehr schnell.“
Graffiti
Falls dir das *zu aufregend* ist, versuch's
doch mal mit Klöppeln. Oder guck
beim exzessiven *Liebesspiel* der Wein-
bergschnecken zu, alter *Spanner.*
BLEIFUSS
BLEIFUSS
IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.

DER COUNTDOWN

Nur noch wenige Wochen bis zum Erscheinen des Weltraum-Epos »Wing Commander 4«: Das teuerste Projekt der Spielegeschichte eilt mit Riesenschritten seiner Fertigstellung entgegen. Im jüngsten Kapitel von Origins SF-Saga müssen Sie als Colonel Blair einen Bürgerkrieg beenden.



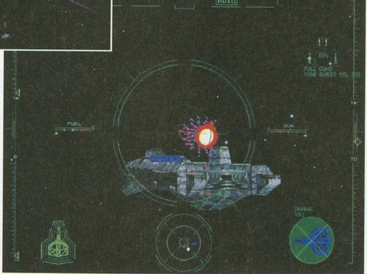
Aug' in Aug': Als Colonel Blair haben Sie es mit einem arroganten Kriegstreiber zu tun.

Weihnachten 1994: »Wing Commander 3 – Heart of the Tiger« rauscht an die Spitze der Spielecharts, putzt selbst »Magic Carpet« vom Thron und sorgt für Superlative en masse. Die 2 Millionen Dollar teure Produktion setzte neue Maßstäbe und brachte eine ganze Reihe prominenter Schauspieler auf den Bildschirm. Der 4. Teil der Wing-Commander-Saga (Untertitel: »The Price of Freedom«) übertrifft die drei Vorgänger bei weitem, nicht nur was die Kosten angeht: die liegen jetzt bei schlappen 9 Millionen Dollar. Dieser Aufwand ist für ein Computerspiel beispiellos, wenngleich sich am eigentlichen Spielprinzip nicht viel ändern wird. Die Filmaufnahmen erinnern an hochklassige Kinostreifen, die in der Produktion wesentlich teurer waren. Doch Hersteller Origin mit Regisseur Chris Roberts hat einen Schritt in die richtige Richtung getan, indem man auf die bewährte Blue-Box-Technik verzichtete. Anstatt die Schauspieler in Computergrafiken zu kopieren, wie im dritten Teil geschehen, standen die Hollywood-Stars in echten, aufwendig gebauten Kulissen.

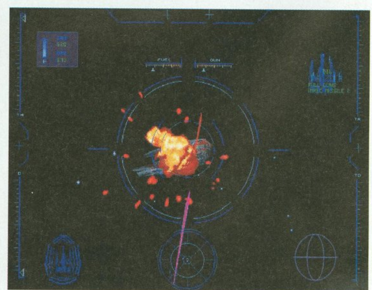
Mark Hamill, der einst als Luke Skywalker das Laserschwert schwang, spielt auch im vierten Teil wieder den Colonel Christopher Blair. Dieser hat sich nach dem vernichtenden Feldzug gegen die katzenartigen Kilrathi zurückgezogen und lebt glücklich und zufrieden als Landwirt. »Rein zufällig« trifft er in einer Kneipe auf den ewigen Schwerenöter Maniac, der ihn über den Stand der politischen Lage informiert. Nach dem Vernichtungskrieg gegen die Kilrathis herrschte kurze Zeit Frieden, doch dann entbrannte in den Randbereichen des Sternenreichs ein grausamer Bruderkrieg. Aussteiger Blair bekam davon nur wenig mit und ist nicht unbedingt begeistert, als er von seinem früheren Kommandanten Tolwyn wieder in den aktiven Dienst zurückgeholt wird. Tom Wilson, der den Biff in den »Zurück in die Zukunft«-Filmen spielte, kalauert sich als Elefant im Porzellanladen erneut durch die mehrstündigen



Die spektakuläre n blauen Schutzschirme bewahren unsere Raumschiffe wieder vor dem wütenden Laserfeuer der Gegner. Diesmal treten Piraten und andere Schurken gegen die »Guten« an.



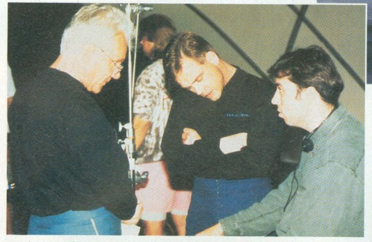
In die großen, mit besseren Texturen ausgestatteten Trägerschiffe dürfen Sie wieder hineinfliegen.



Bei den Weltraum-Missionen kommt geballte Action nicht zu kurz. Grundlegendes hat sich an den 3D-Kämpfen nicht geändert.

LÄUFT

Die Filmszenen wurden im Gegensatz zum dritten »Wing Commander«-Teil in echten Kulissen gedreht. Auch wilde Schießereien kommen diesmal vor.



Regisseur Chris Roberts (rechts), einst Programmierer des Ur-»Wing Commander«, weist Malcolm McDowell (links) und Mark Hamill in ihre Rollen ein.



Maniac, Blair und Paladin im Hangar: Statt die Schauspieler in gerenderte Computergrafik einzukopieren, ließ Chris Roberts insgesamt 38 Kulissen bauen.

In der Kneipe trifft Colonel Blair auf Maniac. Die Szene erinnert ein wenig an den Raumhafen Mos Eisley im ersten »Krieg der Sterne«-Film.

Videosequenzen.

Natürlich schafft er es, Blair für den Kampf zur Beendigung des Bruderkriegs zu gewinnen. Doch beide stehen vor gravierenden Problemen, da nicht klar ist, wem innerhalb der Konföderation sie eigentlich trauen können.

Die Handlung nimmt unweigerlich ihren Lauf und Christopher Blair rumpelt gewaltig mit seinem Kommandanten Tolwyn zusammen, den wieder der kantige Malcolm McDowell spielt. Offenbar hat dieser von seiner Rolle als Professor Soran im siebten Star-Trek-Epos »Treffen der Generationen« profitiert, denn er wirkt noch ein Stück energischer, als er es schon in »Heart of the Tiger« war.

Als Drehbuch-Autoren verpflichtete der mittlerweile zum Regisseur aufgestiegene Programmierer und Designer Chris Roberts keine geringeren als Terry Borst und Frank DePalma, die auch schon die spannende Handlung des dritten Teils schufen. Damit das ganze weniger einem Computerspiel als einem Hollywood-Kinofilm ähnlich sieht, filmte Roberts seine Akteure Hamill, Wilson & Co. vor insgesamt 38 Kulissen, in denen auch mit aufwendigen Spezialeffekten nicht gespart wurde. Explosionen und Stuntmen scheinen für Roberts ebenso selbstverständlich zu sein wie die Unterstützung von Hi-Color-Grafikkarten. Damit sehen Sie die imposanten Filmszenen unter Super VGA mit über 65.000 Farben; dagegen wirkt »Heart of the Tiger« richtiggehend veraltet.

Die Zufriedenheit der Filmcrew im Wing-Commander-Lager wirkt sich offenbar auch auf die Programmierer aus. Die Super-VGA-Grafik in den Weltraum-Action-Sequenzen wurde weiter optimiert und ist etwas schneller geworden, wie eine spielbare Demo-Version zeigte. Neben den bereits bekannten Raumschiffen wie »Hellcat« oder »Arrow« gibt es wieder riesige Schlachtschiffe, die dank neuer Texturen noch eine Spur besser aussehen. Außerdem trifft man auf einige neue Gleiter, die ähnlich den »Transformers« ihre Form verändern und beispielsweise für einen Angriff die Außenflügel nach unten schwenken. Die bewährten Elemente wie die diversen Waffensysteme, die griffige Steuerung oder die verschiedenen Kameraperspektiven wurden auch für Wing Commander 4 übernommen.

Obwohl die Kosten für die Produktion immens gestiegen sind, müssen Sie nicht annähernd so viel investieren, um »The Price of Freedom« zum laufen zu bringen. Ein 486er mit 50 MHz und 8 MByte RAM sind die Grundausstattung, ein dicker Pentium und eine schnelle Grafikkarte mit genügend Speicher für den Hi-Color-Modus erhöhen das Spielvergnügen gewaltig. Ungewöhnlich genügsam gibt sich Origin beim beanspruchten Festplattenbedarf: Mit nur 10 MByte wurde der Minimalbedarf des dritten Teils kurzerhand halbiert.

Damit die Motivation nicht allein durch die beeindruckenden Filmszenen hochgehalten wird, versprechen uns die Origin-Designer ein verbessertes Missions-System mit erweiterten Optionen und eine sich verzweigende Handlung. Natürlich stehen Ihnen wieder verschiedene Wingmen zur Seite, die dank unterschiedlicher Charaktereigenschaften und fester Dienstpläne nicht immer zur Verfügung stehen. Der geplante Veröffentlichungstermin ist der 27. November; wir hoffen, Ihnen im nächsten Heft einen ausführlichen Test präsentieren zu können. **(fs)**

Vielleicht haben Sie bald M

Vielleicht liegen Sie



Das Ziel: die *Weltherrschaft.* Der Schlüssel: eine *Pflanze.* Befehligen Sie die Armeen aus intelligenten Cyborgs auf ihren Missionen dieser bahnbrechenden *Echtzeitsimulation.* Das reicht Ihnen noch nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf *Mann gegen Mann* über Modem oder Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

acht über die gesamte Erde.
auch bald drunter.

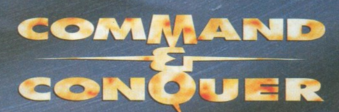
Virgin INTERACTIVE entertainment

91% „... ein besseres Programm hat das Genre momentan nicht zu bieten."
Jörg Langer, PC PLAYER 8/95

90% „Command & Conquer ist das Echtzeitstrategiespiel 1995."
Oliver Menne, PC GAMES 9/95

Westwood STUDIOS

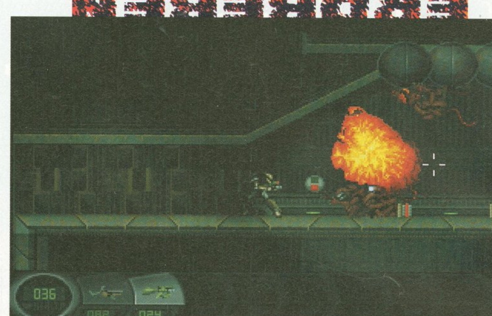
kennen oder zuwenig Hirnschmalz für eine *gute Strategie* haben, beobachten Sie doch Goldfische. Oder sticken Sie Tischdeckchen, *elende Spaßbremse.*



TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

HEXEN UND ERDBEBEN

3 x harte Action, frisch aus amerikanischen Entwickler-studios: »Abuse«, »Quake« und »Hexen: Beyond Heretic« schießen scharf.



Nur 2D, aber trotzdem Action satt: »Abuse« ist eine spannende Mischung aus Action-Adventure und Jump-and-Run.



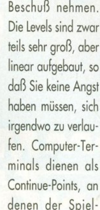
Was macht einer der erfolgreichsten Programmierer, wenn er bereits einen Ferrari Testarossa besitzt und keine Lust mehr hat, wieder ein 3D-Ballerspiel zu schreiben? Richtig, er setzt sich ab und bringt einen actionreichen Genre-Mix heraus. John Carmack war einer der Programmierer des in Deutschland indizierten »Doom« bei id Software. Ähnlich wie seine früheren Kollegen sitzt er jetzt wieder emsig vor dem PC und gibt Programmcode ein.

Bei id basteln derzeit Jay Wilbur und Mike Wilson an »Quake«, dem offiziellen Nachfolger zu »Doom«. John Romero von id Software wacht derzeit als Designer über »Hexen: Beyond Heretic«, Nachfolger des ebenfalls indizierten »Heretic«. Programmierer sind wieder die Jungs von Raven Software. Und John Carmack, mittlerweile Chef seiner eigenen Firma Crack-Dot-Com, bringt in seinem neuen Spiel »Abuse« geschickt Elemente der Genres Jump-and-Run und Action-Adventure unter einen Hut.

Abuse: Action-Adventure

Das Szenario von Abuse erinnert stark an den Film »Alien«, auch die außerirdischen Gegner haben eine große Ähnlichkeit mit den Geschöpfen des Schweizer Künstlers H.R. Giger. Sie steuern in Abuse einen durchtrainierten Kämpfer, der in düsteren Levels, die Sie von der Seite sehen, von ganzen Horden grimmiger Monster gejagt wird.

Die Steuerung erinnert etwas an das Amiga-Spiel »Walker«, denn auch hier dirigieren Sie mit der Tastatur Ihren Kämpen und per Maus das Fadenkreuz, mit dem Sie neben den Bösewichten auch Geheimtüren und lästige Sicherheitseinrichtungen unter Beschuß nehmen. Die Levels sind zwar teils sehr groß, aber linear aufgebaut, so daß Sie keine Angst haben müssen, sich irgendwo zu verlaufen. Computer-Terminals dienen als Continue-Points, an denen der Spielstand gespeichert werden darf. Außerdem sorgen diverse Waffensysteme dafür, daß die feindliche Übermacht kein allzu leichtes Spiel hat.



Die »Abuse«-Außerirdischen sind ähnlich lästig wie Ridley Scotts »Alien«

Eine weitere Besonderheit von Abuse ist, daß gleich der Level-Editor mitgeliefert wird, den auch John Carmacks Team benutzt. Damit darf jeder Spieler nach Herzenslust neue Labyrinthe designen und frei verbreiten. John Carmack fordert außerdem jeden Programmier-Fan unter den PC-Besitzern auf, aus seinem Hobby Geld zu machen und die Grafikengine von Abuse zu kaufen. Damit könne jeder im Rahmen der Lizenzvereinbarungen neue Spiele produzieren.

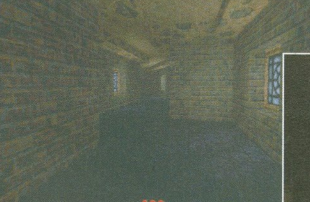
Quake: Polygon-Power

»Quake« ist mehr als nur ein Nachfolger zu den beiden in Deutschland indizierten »Doom«-Titeln. Die Programmierer von id Software haben vor allem die Grafik überarbeitet, um das Gefühl, durch einen real existierenden Raum zu gehen, noch zu verstärken. Am spielerischen Inhalt soll sich nicht viel ändern, es wird also wieder handfesten Einsatz von Schußwaffen geben.

Während die Grafik der Vorgänger auf Bitmaps beruhte, also aus gepixelten Bildern bestand, verwendet id Software für Quake größtenteils Polygone, die mit Texturen überzogen sind. Das hat den Vorteil, daß die Fantasy-Welt »richtig« dreidimensional ist – bei »Doom« wurde dagegen kräftig geschummelt. Wenn wirklich einmal Bitmaps statt Polygone



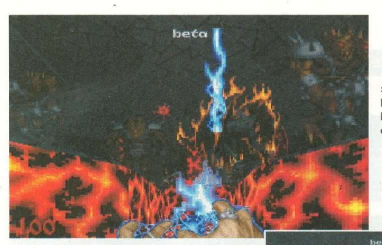
Die Gebäude von »Quake« weisen eine beachtliche Höhe auf – Schwindelfreiheit ist Pflicht!



»Quake« setzt auf hervorragende Texturen und schnelle Grafik. Spielfiguren sind in der ersten Grafikdemo leider noch nicht enthalten.



Die in Echtzeit berechneten Lichteffekte von »Quake« sind enorm realistisch



»Hexen: Beyond Heretic« soll mehr Rollenspiel-Elemente enthalten

Die »Hexen«-Monster sind dank einer Glätt-Technik aus der Nähe nicht so pixelig ▼

verwendet werden, plaziert man sie schlauerweise an Stellen, die der Spieler ohnehin nicht erreichen kann. Dadurch werden die Objekte auch nicht so grobpixelig, wenn man sich ihnen nähert.

Die Programmierer nutzen die Polygon-Technik auch für noch realistischere Licht- und Schatteneffekte, die für jedes einzelne Objekt individuell bestimmt werden. Doch damit nicht genug: Die physikalischen Verhältnisse sind ungleich realistischer als in früheren Spielen von id. Nehmen wir zum Beispiel an, daß der Spieler eine Treppe hinabgeht. Im wirklichen Leben blicken wir dabei mit gesenktem Kopf auf die Stufen; diesen Effekt simuliert die neue id-Engine, was viel natürlichere Bewegungen zuläßt. Außerdem muß man nun besser darauf achten, wo man steht. Auf einem schiefen Untergrund rutscht man zwangsläufig abwärts.

Quake wird neben der VGA-Auflösung von 320 x 200 Pixel auch den Tall-Res-Modus von 320 x 400 Pixel unterstützen. An Super VGA denken die Programmierer nicht: »Wir wollen nicht, daß das Spielgefühl wegen der langsamen Grafik den Bach runtergeht!«. Bis zum fertigen Produkt ist es aber noch ein weiter Weg, denn im Rahmen der Spielemesse ECTS im September in London war erst eine Grafikdemo zu sehen. Die Jungs von id Software wollen sich auch auf keinen Termin festlegen lassen.

Hexen: Fantasy-Fest

Wesentlich früher wird »Hexen: Beyond Heretic« fertig sein. Das Programmierteam ist wieder Raven Software, doch »Doom«-Coder John Romero arbeitet als Chef-Designer mit. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger fallen dennoch nicht so krass wie bei den anderen Produkten aus. Das Fantasy-Szenario ist grafisch etwas detaillierter, besonders herabfallende Blätter von Bäumen oder zersplitternde Glasscheiben sehen recht eindrucksvoll aus.

Die schaurigen Monster sind wieder aus Bitmaps gebildet, dank eines »Anti-Aliasing« genannten Glätt-Effekts aber nicht so pixelig, wenn sie nahe beim Spieler stehen. Zur Auswahl stehen drei Spielfiguren, die als Kämpfer, Magier oder Kleriker ins düstere Feindesland ziehen und entsprechende Fähigkeiten mitbringen. Dadurch ist es reizvoll, das Programm mehrmals zu spielen, denn die Lösungswege sind teilweise unterschiedlich.

Wie schon in Heretic gibt es neben verschiedenen normalen und magischen Waffen diverse Zaubertränke, die eine heilende oder vernichtende Wirkung haben. Manche Gegenstände sind in Urnen versteckt, die mit einem gezielten Fausthieb zertrümmert werden. Die Objekte wandern dann ins Inventar, das unverändert vom Vorgänger übernommen wurde. Das Leveldesign ist noch ein Stück vertrackter geworden. An allen Ecken und Enden wimmelt es von Fallen, außerdem sind die Ausgänge oft sehr gut versteckt. »Hexen: Beyond Heretic« geht somit noch einen Schritt weiter in Richtung Adventure/Rollenspiel. **(fs)**

ABUSE-FACTS

- **Designer:** John Carmack
- **Hersteller:** Crack-Dot-Com
- **Genre:** Action-Adventure/ Jump-and-Run
- **Erscheinungsdatum:** Januar 1996
- **Besonderheiten:**

Eingebauter Level-Editor; Steuerung der Spielfigur per Tastatur, des Fadenkreuzes mit der Maus.

QUAKE-FACTS

- **Designer:** Jay Wilbur, Mike Wilson
- **Hersteller:** id Software
- **Genre:** 3D-Ballerspiel
- **Erscheinungsdatum:** nicht vor Mitte 1996
- **Besonderheiten:**

3D-Umgebung berücksichtigt physikalische Einflüsse; Polygon-Grafik mit Texturen statt Bitmap-Technologie.

HEXEN-FACTS

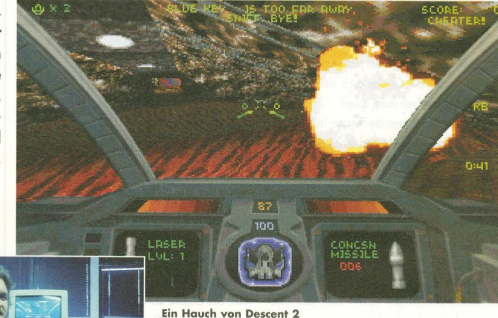
- **Desginer:** Raven Software
- **Hersteller:** id Software
- **Genre:** 3D-Action-Rollenspiel
- **Erscheinungsdatum:** Januar 1996
- **Besonderheiten:**

Drei verschiedene Spielfiguren zur Auswahl.

Die Winter-Projekte von Interplay

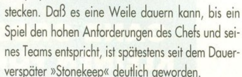
Winterplay

Rollenspiele, Strategie, Abenteuer, Action: Unter kalifornischer Sonne reifen bei Interplay derzeit Spiele verschiedenster Genres. Vor Ort bekamen wir Top-Projekte wie »Descent 2« und »The Mummy« zu Gesicht.



Ein Hauch von Descent 2

Die oberste Prämisse von Interplays Firmengründer und Boss Brian Fargo klingt simpel: Kein Produkt sollte zur Veröffentlichung gelangen, das nicht wirklich echten Spielspaß bringt. Nun, langweilig sind die meisten Programme, die unter seiner strengen Aufsicht seit 1983 herausgekommen sind, wirklich nicht. Mit Titeln wie »Descent«, »Dungeon Master 2«, »Virtual Pool« oder »Cyberia« braucht sich Interplay wahrlich nicht zu verstecken. Daß es eine Weile dauern kann, bis ein Spiel den hohen Anforderungen des Chefs und seines Teams entspricht, ist spätestens seit dem Dauerverspäter »Stonekeep« deutlich geworden.



Rusty Buchert bei der Vorführung von Descent 2



Stonekeep

Die unendliche Geschichte dieses Rollenspiels soll nun im November endgültig ein Ende haben und außer dem legendären Verspätungsrekord noch ein paar andere Superlative aufstellen. Durch 22 Welten wird der Spieler seine Party mit bis zu insgesamt vier Mitgliedern lenken. Dabei begegnen ihm 80 verschiedene Charaktere (unter anderem sieben potentielle Partymitglieder) und 25 hartnäckige Monsterkreaturen. An die zehn Videosequenzen sollen das Spielgeschehen auflockern, für jeden Charakter wurden eigene Bewegungen kreiert (mit jeweils rund 100 Einzelbildern).

Die Wirkung der Spielfiguren wird durch 3D-Sound unterstützt. Die Musik für Intro und Extro stammt von Richard Band, der auch bei der Poe-Verfilmung »The Pit and the Pendulum« tätig war. An die 900 Soundeffekte sorgen für eine ordentliche Geräuschkulisse. Insgesamt gibt es ca. 80 Minuten Musik.



Ein Teil der Grafik- und Animationskünstler von Stonekeep. Der Mann mit der Mütze ist Kevin Beardslee. Er arbeitet auch an »Descent to Undermountain« mit.

Dragon Dice

Würfeln ist wieder in: »Dragon Dice« basiert auf dem gleichnamigen AD&D-Brettspiel. Der Computerspieler hat von Anfang an das komplette Set mit 128 Würfeln zur Verfügung. Er kann entweder gegen den Computer würfeln, oder über Netzwerk bzw. Modem gegen bis zu vier Mitstreiter antreten. Das Spiel läuft unter Windows und bietet sehr detaillierte hochauflösende Grafiken. Außerdem soll es später durch eine Art Updates auf CDs erweitert werden können. Die Zusatz-CDs werden z.B. neue Rassen oder Monster enthalten.

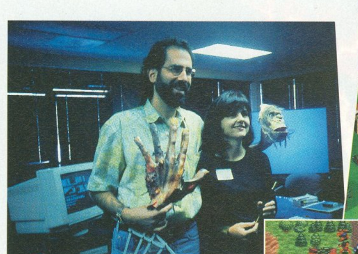


Ein Drache im Dungeon von Stonekeep

Descent to Undermountain

Nicht nur ein Stück seines Namens leiht sich dieses Spiel von »Descent«, sondern auch die dafür verwendete 3D-Engine. Beabsichtigt ist eine Art Fortentwicklung hin zur Genre-Mixtur mit entwicklungsfähigen Spielfiguren. Im Grunde also ein actionorientiertes Programm mit vielen Rollenspielelementen, eingebettet in das bekannte »Forgotten Realms«-Szenario von TSR.

Die Party darf bis zu vier Mitglieder aufnehmen. Mit dem richtigen Zauberspruch kann sich ein Charakter nicht nur per pedes, sondern auch fliegend frei durch die dreidimensionale Fantasy-Welt bewegen und sich mit Kobolden, Gnomen, Spinnen und anderen Widersachern herumschlagen. Es gibt komfortables Automapping ähnlich wie bei Descent, wobei aber sogar gleichzeitiges Fortbewegen möglich ist. Herauskommen soll der Genre-Mix zum Jahreswechsel.



Producer Keith Metzger präsentiert hier zusammen mit seiner Assistentin Loring Casartelli zwei der Kreaturen aus Frankenstein



Neue Amerika-Besiedlung mit »Conquest of a new World«

Descent 2

Sogar der gestreßte Producer höchstpersönlich erschien, um den Nachfolger von Interplays 3D-Hit »Descent« vorzustellen. Die Fortsetzung wird neben herkömmlichen Grafikkarten auch die neuen 3D-Grafikkarten unterstützen und dann bei 30 Frames pro Sekunde 16,7 Millionen Farben bieten, wohlgemerkt bei stattlichen 640 x 400 Pixeln. Zehn frische Waffen wurden spendiert, um 18 neue Gegner beharken zu können. Sogar herumfliegenden Teilen oder zurückprallenden Schüssen muß man manchmal ausweichen. Zum Schutz kann diesmal auch dem Schild gezielt Energie zugeführt werden. Alle Missiles sind jetzt mit einer Kamera ausgestattet und ganz mutige werden mit Wonne durch einen Wasserfall fliegen. Auch soundtechnisch läßt man sich nicht lumpen: Mehr oder weniger bekannte Bands wie »Skinny Puppy« und »Type 0'Negative« steuern extra für Descent 2 geschriebene Songs bei.

Frankenstein

Da die unmittelbaren Infos zum Spiel an anderer Stelle in diesem Heft im Test zu finden sind, berichten wir hier darüber, was uns die Monstermacher über ihre Spiele-Philosophie verrieten. Der besondere Reiz sollte vor allem in der ungewöhnlichen Perspektive liegen. Daher hat man sich viel Mühe mit der Ausarbeitung einer guten Story gegeben und versuchte eine Welt zu schaffen, wie sie sich dem Monster aus seinem Blickwinkel bietet. Um die Illusion und Identifikation aufrecht zu erhalten, verläßt der Spieler niemals diese Ich-Perspektive.

Jede Welt von »Blood and Magic« sieht grafisch komplett anders aus

The Mummy

Noch dunkler und einen Tick gruseliger soll es in diesem für kommendes Jahr geplanten Adventure zugehen, an welchem die Hälfte des Frankenstein-Teams erneut beteiligt ist. In »The Mummy« untersucht der Spieler als Mitarbeiter einer Bergbau-Firma einen mysteriösen Mord in den Labyrinthen ägyptischer Grabmäler. Diesmal ist Malcolm McDowell als böser Bube im Spiel und es wird etwas größere und längere Videos, aber auch mehr Interaktion zwischen den Charakteren geben als bei Frankenstein. Dessen Monsterperspektive wurde zugunsten des gruseligen Mumienanblicks aufgegeben und somit müssen Informationen, die bei Frankenstein über die innere Stimme des Monsters geliefert wurden, bei The Mummy über Gespräche zwischen den Akteuren geleistet werden. Der Grafik-Stil jedoch soll erhalten bleiben, man wird mehr Gegenstände sammeln und anderenorts einsetzen müssen. Das Spiel soll in etwa zur Jahreswende herauskommen.

Blood and Magic

Ein wenig länger dauern wird es hingegen, bis wir in den Genuß von »Blood and Magic« gelangen. In diesem Strategiespiel mit Action im Stil von »Syndicate« kämpft man sich in zwei möglichen Rollen durch fünf Welten. Der Spieler sieht die völlig unterschiedlich gestalteten Abschnitte von oben. Es gibt sowohl lustige, als auch richtig gruselige Welten in denen sich absolut separate Handlungsverläufe entwickeln sollen.

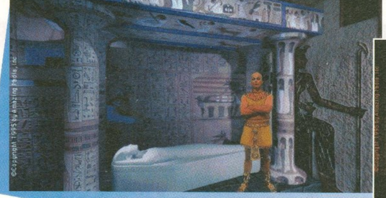
Conquest of a new World

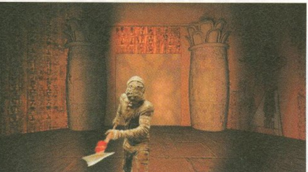
Producer Vince De Nardo konnte über Fortschritte bei der Fertigstellung seines vielschichtigen Spiels um Amerikas Entdeckung, Eroberung und Besiedlung berichten. Besonderen Wert legt er auf möglichst leichten (O-Ton: »idiotensicheren«) Zugang für Leute, die noch keinerlei Erfahrung mit Computerspielen haben. In fünf verschiedenen Szenarien tritt der Spieler unter französischer, spanischer, portugiesischer, holländischer oder englischer Flagge an. Wer es schwierig liebt, kann sich auch in der Rolle der Ureinwohner versuchen.

Ein besonderer Reiz von »Conquest of a new World« besteht darin, daß man vor Spielbeginn selbst festlegt, für welche Aktionen man wieviele Punkte erhält. Gewitzte Typen können sich auf Handel verlegen, während kämpferische Naturen ihre Punkte eher kriegerisch erlangen. Das optionsreiche und variable Conquest soll Anfang 1996 in komplett deutscher Version erscheinen.

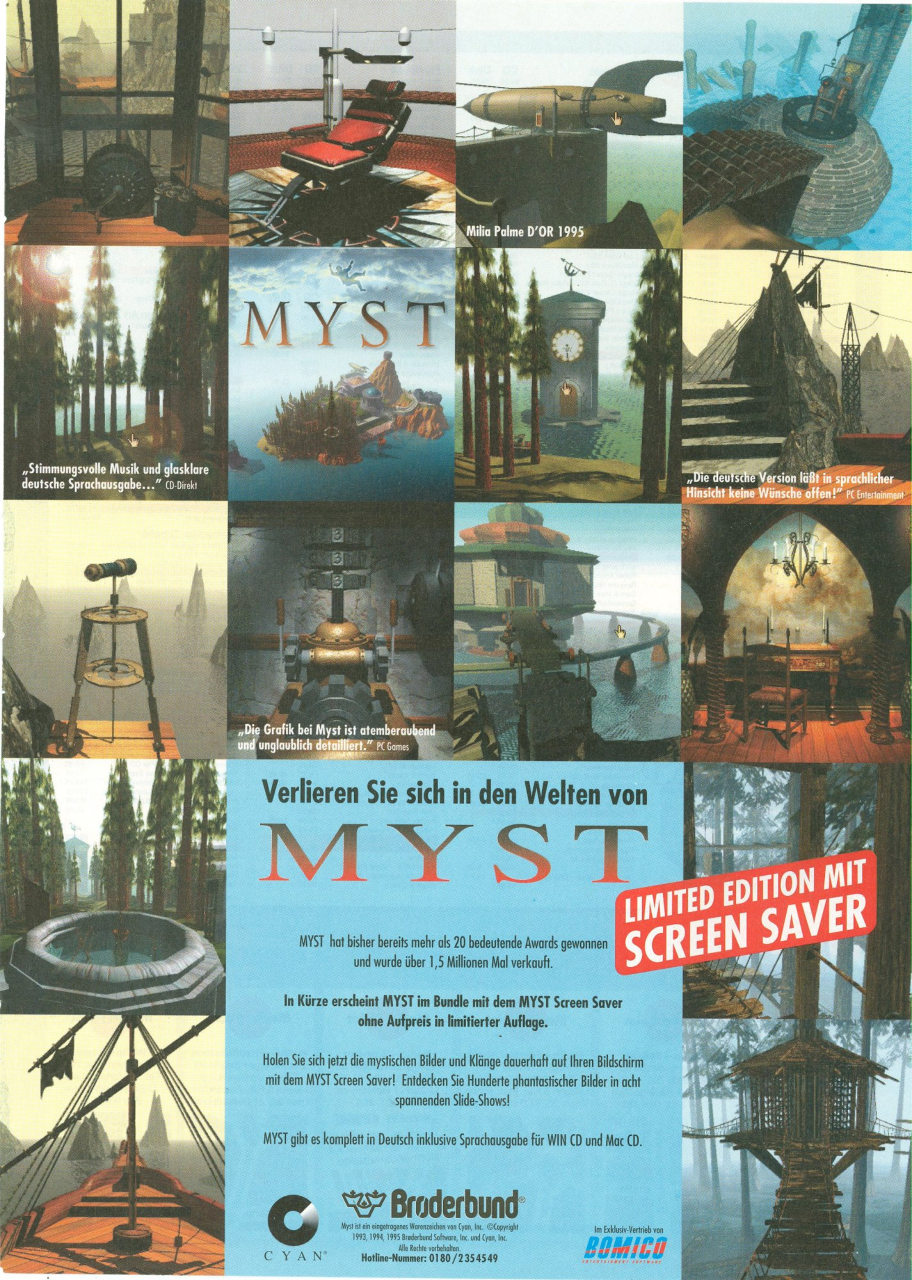
Virtual Snooker

Eine Simulation der in Deutschland wenig populären Billard-Variante Snooker dürfte wohl eher in England für Furore sorgen. Es verfügt über exakt dieselbe Ausstattung was Steuerung, Outfit und Videos angeht, wie »Virtual Pool«. **(ms)**





»The Mummy« ist das neue Grusel-Abenteuer der »Frankenstein«-Macher


Milia Palme D'OR 1995
MYST
„Stimmungsvolle Musik und glasklare deutsche Sprachausgabe..." CD-Direkt
„Die deutsche Version läßt in sprachlicher Hinsicht keine Wünsche offen!" PC Entertainment
„Die Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert." PC Games
Verlieren Sie sich in den Welten von
MYST
LIMITED EDITION MIT
SCREEN SAVER
MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 1,5 Millionen Mal verkauft.
In Kürze erscheint MYST im Bundle mit dem MYST Screen Saver ohne Aufpreis in limitierter Auflage.
Holen Sie sich jetzt die mystischen Bilder und Klänge dauerhaft auf Ihren Bildschirm mit dem MYST Screen Saver! Entdecken Sie Hunderte phantastischer Bilder in acht spannenden Slide-Shows!
MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.
CYAN
Brøderbund
Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Hotline-Nummer: 0180/2354549
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

PC-Spiele

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,95*	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,95*	69,95*
AH-64D Longbow (dt.)	89,95*	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Alien Odyssey	69,95*	
Aliens	79,95*	
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95*	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Biing! (dt.)	69,95*	79,95
Bioforge Mission CD	39,95*	
Bleifuß – Screamer	49,95	
Blind Date (dt.)	59,95*	
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Burn Cycle (dt.)	79,95	
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
Championship Manager 2 (dt.)	99,95*	
CivNet (dt.)	89,95*	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command & Conquer	99,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95*
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95*	
Cyberia (dt.) AKTIONSPREIS	59,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,95*	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,95*	
Der Kapitalist (Capitalism, dt.)	89,95*	
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Planer 2 (dt.)	79,95*	
Der Reeder (dt.)	79,95	
Der Talismann (dt.)	79,95*	
Destruction Derby	99,95*	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95*
Dungeon Keeper (dt.)	89,95*	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,95*	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	79,95*	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	79,95*	
FIFA Soccer 96	89,95	
Fighter Duel	69,95*	
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,95*	
Frankenstein (dt.)	99,95*	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,95*	
Grand Prix Manager (dt.)	99,95*	
Gone Fishing	49,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	79,95	
Hexen	99,95*	89,95*
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hugo (CD: neue Levels!)	69,95*	69,95
Human Recall (dt.)	79,95*	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
IndyCar 2	79,95*	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,95*
Jagged Alliance (e.dA. bzw. engl.)	79,95	69,95
Jewels of the Oracle	79,95*	
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play Game Pack	9,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Lemmings 3D	99,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Mad News (dt.)	79,95	89,95
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.) +	99,95*	
Marco Polo	69,95	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,95*
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mission Super I.Q. (dt.)	79,95*	
Monopoly	69,95*	
Mortal Coil	69,95*	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	79,95*	
Paparazzi	79,95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95*	
Pinball Illusions	59,95	59,95
Pinball Wizzard 2000	69,95*	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.)	99,95*	99,95*
Police Quest Collection (dt.)	89,95*	
Primal Rage	79,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95*	
ranTrainer 2 (dt.)	79,95*	
Rebel Assault 2	69,95*	
Ring der Nibelungen	69,95*	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95
Sensible Golf	69,95*	69,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,95*	
Shell Shock	79,95*	
Shock Wave +	89,95*	
Silent Hunter	89,95*	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Tower	89,95	89,95
Sim Town	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skaphander – Der Auftrag (dt.)	59,95	
Space Academy	79,95*	79,95*
Space Marines (dt.)	89,95*	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,95*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	89,95*	
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	69,95	69,95
TFX EF 2000 (dt.)	89,95*	
The Dig	69,95*	
The Hive (dt.)	89,95*	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
This Means War! (dt.)	89,95*	
Thunderscape (dt.)	79,95*	
Tie Fighter	69,95*	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tilt	59,95*	

PC-Spiele	CD	Disk
Tiny Troops	79,95*	79,95*
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,95*	
Total Distortion	79,95*	
Transport Tycoon incl. World Editor		69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
Warhammer	89,95*	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,95*	
Waterworld (Action)	89,95*	
Werewolf vs. Comanche	79,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,95*	59,95*
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,95*	
WipEout	99,95*	
Witchaven	69,95*	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Z	69,95*	

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Anstoss & Anstoss World Cup	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burning Steel 3 (e.dA.)	39,95	
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Civilization	39,95*	39,95*
Colonization (dt.)	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Patrizier (dt.)	29,95	19,95
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Falcon Gold	39,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flight Simulator 5.0 (engl.)		29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gunship 2000	39,95	39,95
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		29,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	39,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf	29,95*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Power Up: *F-15 Strike Eagle 3, Grand Prix, Pirates Gold*	49,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Shadow Caster	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sherlock Holmes (engl.)	29,95	
Silverball – Smile Edition	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,95*	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Wing Commander 1	19,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	39,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winter Olympics	19,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CDI)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Kiyeko und die Diebe der Nacht	59,95	
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)	39,95	
Pegasus 1/95 (Shareware)	39,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Tuneland (dt.)	79,95	

Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Artikel	Preis
Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Pro IDE	189,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	299,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Artikel	Preis
CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot	159,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman+Slipstr. 5000 CD-Bundle	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Suncom G-Force+Grand Prix CD+F14 CD	109,95
Suncom Flight Max+F14 Fleet Defender CD	99,95
Suncom FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD	69,95
Suncom Edge 2+Grand Prix CD	49,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T1 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	599,00
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Lemmings 3D	89,95
Rayman	89,95
Street Fighter – The Movie	69,95

+ = Software läuft unter Windows 95

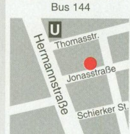
Wo Sie uns finden:

Ab 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!





Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



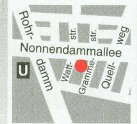
Media Point

Berlin – Friedrichshain
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Die beliebtesten TV Game Shows jetzt auch für den PC!

5 mal 5 Bingo
Der Preis ist heiß
Familienduell
Glücksrad
Hopp oder Top
Punkt, Punkt, Punkt
Riskant

alle auf PC-Disk

je **9,95**

Eye of the Beholder Trilogie

(Teil 1-3)

Eine der erfolgreichsten 3D-Echtzeit-Rollenspiel-Serien gibt es jetzt komplett in deutsch zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats:

Bleifuß

– Screamer –

Wer bremst, verliert!
Virgin präsentiert mit Bleifuß ein Rennspiel, bei dem nur eins zählt: Geschwindigkeit.

CD-ROM **49,95**

Westwood präsentiert:

Legend of Kyrandia 3
Legend of Kyrandia 1
Lands of Lore
Dune 2

Vier der besten Titel von Westwood, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

kompl. auf CD-ROM **79,95**

Preise zum Abheben!

Dawn Patrol
dt. Version, CD-ROM

Flight Simulator 5.0
engl. Version, PC-Disk

je **29,95**

Nichts ist unmöglich!

Zwei der besten Microprose- Sid Meier Titel zu brandheißen Preisen!

Transport Tycoon
dt. Version, CD-ROM

Colonization
dt. Version, CD-ROM

je **39,95**

Disney Software präsentiert:

Dschungelbuch

Endlich können auch PC-Besitzer dem tapferen Mogli helfen, sich durch den Dchungel zu kämpfen. Dabei treffen sie auf alte Bekannte, wie die Schlange Kaa, den Tiger Shir Khan und natürlich auch auf King Louie.

PC-Disk

49,95







Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!





Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



Namens-Wettbewerb

Unser neues Media Point-Teufelchen sucht einen Namen. Wir bitten dabei um die Mithilfe unserer Kunden! Jeder Vorschlag, der zusammen mit diesem Coupon bei uns eingeht, erhält von uns ein Präsent. Und der von uns ausgewählte Vorschlag wird besonders prämiert. Also einfach diesen roten Coupon mit Ihrem Vorschlag auf eine Postkarte kleben und zu uns einsenden! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

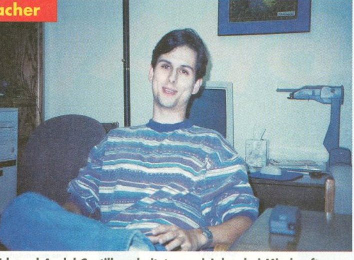
Mein Namens-Vorschlag:

PC Player

Interview mit dem »Command & Conquer«-Macher

DER KOMMANDEUR

In Las Vegas gibt's mehr als nur Casinos: Wir besuchten Westwood und den Chef des »Command & Conquer«-Teams.



Edward A. del Castillo arbeitete zwei Jahre bei Mindcraft, bevor er zur Westwood-Riege stieß. Dort avancierte er in kurzer Zeit zum Producer von Command & Conquer.

Tagsüber machen die Casinos von Las Vegas einen eher trostlosen Eindruck: Die riesigen Leuchtreklamen entbehren jeglicher Magie, auch die dahinter versteckten Betonpaläste wirken weniger beeindruckend, als bei Nacht. Ganz anders verhält es sich, wenn man sich einige Querstraßen vom Zentrum entfernt. In Sichtweite zum bekannten Fotomotiv »Hotel Pyramid« residiert mit Westwood eine der renommiertesten PC-Spielefirmen, deren jüngstes Produkt »Command & Conquer« allein in Deutschland schon über 100.000 mal verkauft wurde. Jörg Langer traf sich mit Ed Castillo, dem Producer des Strategiehits, zu einem Plausch über C&C, dessen Nachfolger sowie »Lands of Lore 2« und »Bladerunner«.

PC PLAYER: Wenn ich mir Dein Büro so ansehe – erwartest Du einen Luftangriff?

Ed Castillo: Das Tarnnetz an der Decke sollte mich in die richtige Stimmung für C&C bringen, ebenso die Geschoßhülle dahinten. Ich hatte auch noch eine Granate und einige Munitionspackungen. Eigentlich wollte ich noch alle Wände mit Bambusmatten verzieren...

PC PLAYER: Du bist erst seit Februar '94 bei Westwood. Wurdest Du gleich als Produzent von C&C eingestellt?

Ed Castillo: Angeheuert hat mich der Boss von Westwood, Brett Sperry. Am Anfang war ich eine Art Nachwuchs-Producer unter seinen Fittichen. Im Laufe des Projekts bin ich dann immer stärker darin verwickelt worden und habe ihn als Producer abgelöst. Mein Job war vor allem, unser Team zu koordinieren und als eine Art »Feuerwehr« einzuspringen, wenn irgendwo Not am Manne war.

PC PLAYER: Was war das bis jetzt erfolgreichste Westwood-Produkt?

Ed Castillo: Langfristig gesehen, »Dune 2«, das sich auch heute noch verkauft. Vor allem in Deutschland war und ist das Programm ungeheuer erfolgreich.

PC PLAYER: Was meinst du zu dem Vorwurf, C&C sei nur ein »verbessertes Dune 2«?

Ed Castillo: Beides sind Echtzeit-Spiele, beide bestehen aus Kampf- und Bauelementen. Aber C&C hat so viel mehr zu bieten: Die Künstliche Intelligenz ist wesentlich stärker, es gibt viele unterschiedliche Taktiken, weil die Einheiten nun komplexer zusammenhängen – Truppentyp A ist gut gegen B, aber nicht automatisch gegen C. Von Grafik, Musik und Sound fange ich gar nicht erst zu reden an. Wir haben das Interface nochmal stark vereinfacht – ein Spiel sollte Spaß machen, aber keine Arbeit. Die umfangreiche Mehrspieleroption ist ein weiterer, wesentlicher Unterschied.

PC PLAYER: Mir fallen da noch die »Missionsverzweigungen« ein. Kannst Du mir das näher erklären?

Ed Castillo: Zum einen hat jede einzelne Karte eine »Schwesternkarte«, die sich von ihr mehr oder weniger deutlich unterscheidet. Wenn man eine Mission zum zweiten Mal spielt, gibt es eine 50-prozentige Chance, daß man auf dem Alternativschlachtfeld spielt. Außerdem verzweigt an einigen Stellen die Handlung, das sind dann zwei verschiedene Szenarios. Wer in der sechsten GDI-Mission das Flugfeld zerstört, überspringt sogar die folgende Mission. Für die GDI-Seite gibt es zwei verschiedene Endsequenzen, ja nachdem, ob man den Killersatelliten benutzt oder konventionelle Waffen. All das haben wir eingebaut, damit man C&C auch mehrmals durchspielen kann.

PC PLAYER: Bei aller Pixelniedlichkeit geht es bei C&C doch eigentlich recht brutal zur Sache: Da werden Gebäude zerstört, Soldaten überrollt...

Ed Castillo: »Androiden«, in der deutschen Version sind das Androiden...

PC PLAYER: Ich glaube, »Cyborgs« ist der offizielle Begriff. Habt ihr diese Gewalt aus Marketing-Gründen eingebaut?

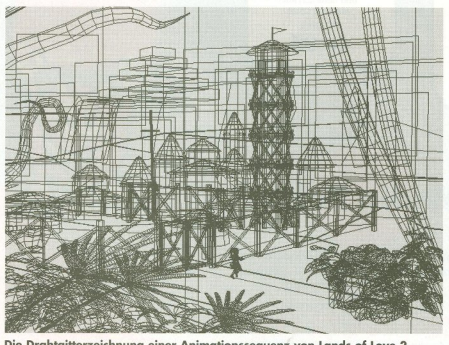
Ed Castillo: Nun, es geht um Krieg, und ein Grafikstil à la »Super Mario Brothers« schien uns da nicht angebracht. Laß uns ehrlich sein: Wir reden hier über die Möglichkeit, Sachen zu tun, die im täglichen Leben undenkbar wären – z.B. auf Infanteristen zu schießen. Wenn sich jemand mit einem Spiel wie C&C abreagiert, dann ist das eine gute Sache. Spielerisch ist die Gewalt bei C&C gar nicht so wichtig, die Taktik steht klar im Vordergrund – und natürlich die Schadenfreude, dem menschlichen Gegner eins auszuwischen.

PC PLAYER: Hältst Du die spezielle deutsche Version für notwendig?

Ed Castillo: Auf jeden Fall: Deutschland stellt für uns den wichtigsten Markt für C&C dar. Unsere Erstauslieferung betrug etwa 45.000 Exemplare in England, 60.000 in USA, aber 65.000 in Deutschland. Aber wir hätten keine deutsche Spezialfassung gemacht, wenn es nicht hätte sein müssen.

PC PLAYER: Weshalb hat C&C keine Super-VGA-Grafik?

Ed Castillo: Du hast für ein Spiel nur soundsoviel »Computer« zur Verfügung, und mußt damit im wesentlichen drei Bereiche abdecken: Grafik,



Die Drahtgitterzeichnung einer Animationssequenz von Lands of Love 2

Geschwindigkeit und Künstliche Intelligenz. Gerade letztere verbraucht eine Menge Rechenzeit. Wir haben uns dafür entschieden, das Spiel schnell zu machen und die K.I. zu betonen. Ich persönlich halte Grafik für den unwichtigsten der drei Faktoren.

PC PLAYER: Ich nehme an, Ihr wolltet die Besitzer kleinerer Computer nicht vor den Kopf stoßen – ein Bekannter von mir spielt C&C auf einem 386er mit 40 MHz und 4 MByte RAM.

Ed Castillo: Im Ernst? Das ist weniger Rechenpower als das, was wir intern als Minimum ansehen. Ich habe privat nur einen DX2-66, und wäre ziemlich sauer, wenn darauf mein eigenes Spiel nicht liefe. Im zweiten Teil von C&C werden wir aber auf jeden Fall SVGA einbauen, zum Teil dank Windows 95.

PC PLAYER: Erzähl mir doch was über den Nachfolger zu Command & Conquer.

Ed Castillo: Der Arbeitstitel ist »Tiberium Sun«. Die Währungen sind endgültig zusammengebrochen, Flora und Fauna mutieren beim Kontakt mit dem Tiberium. Diese Mutationen werden eine Art dritte Macht darstellen, welche die Erde selbst bedroht. Während man in den ersten Missionen vor allem gegen die Überreste des alten Gegners vorgeht, überwiegen

»Ich denke, »C&C: Tiberium Sun« wird bis Weihnachten '96 fertig werden.«

später die Auseinandersetzungen mit wildgewordenen Pflanzen und mutierten Tieren. Wir haben übrigens schon Hinweise auf diese dunkle Seite des Tiberiums in C&C 1 eingebaut: Infanterie nimmt beim Überqueren von Tiberium-Feldern Schaden und im Mehrspielermodus taucht ab und zu ein Plasmaklumpen auf, der Gebäude attackiert. Im Multiplayer-Modus gibt es zudem auf NOD-Seite einen »Chemie-Soldaten«, der gegen das Zeug immun ist. Ich denke, C&C: Tiberium Sun wird bis Weihnachten '96 fertig werden.

PC PLAYER: Neben dem »echten« Nachfolger arbeitet Ihr noch an einem weiteren C&C-Spiel?

Ed Castillo: Dieses Programm hat den Arbeitstitel » Red Alert« und ist inhaltlich der Vorgänger von C&C. Wir ändern nicht nur sämtliche Grafiken und Einheiten, sondern bauen auch viele Verbesserungen ein. Red Alert geht davon aus, daß der Zweite Weltkrieg so nie stattgefunden hat, es spielt in einem Paralleluniversum. Stalins Truppen haben halb Europa erobert und nun stehen sich West und Ost in einem »heißen« Krieg gegenüber. Man wird auf jeden Fall wieder beide Parteien spielen können, vor allem die russische Seite wird cool werden!

Am Anfang befinden sich die Truppen ungefähr auf dem Level der Fünfziger Jahre, wir denken sogar über eine Einheit namens »Wachhunde« nach, mit denen man Gebäude vor Saboteuren schützen kann. Im Laufe der Zeit werden die Truppentypen fortschrittlicher, am Ende befehligt man Vorstufen der Waffensysteme aus C&C 1. Es wird wohl kein »Ernten« geben – das Tiberium ist ja noch nicht entdeckt. Stattdessen wird man wahrscheinlich Minen anlegen müssen, um an Rohstoffe zu kommen. Wir hatten schon für C&C vor, See- und Luftkrieg einzubauen, und werden das nun bei Red Alert tun. Außerdem werden die Karten deutlich größer: Die C&C-Multiplayer-Partie, die wir vorhin gespielt haben...

PC PLAYER: ... bei der uns Joe Bostic, der Chefprogrammierer, fertig gemacht hat...

Ed Castillo: ... ja – er kennt natürlich jeden Kniff. Diese Partie fand schon auf einer der großen Karten statt, die wir einbauen werden. Wir wollen Red Alert bereits in der ersten Hälfte des nächsten Jahres herausbringen, also deutlich vor Tiberium Sun.

PC PLAYER: C&C hat ja viele aufwendige Zwischensequenzen. Kommt man daran als Softwarefirma heute einfach nicht mehr vorbei?

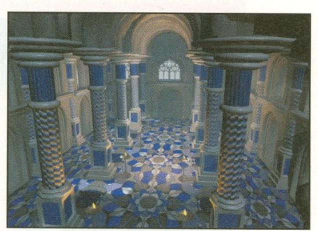
Ed Castillo: Ja und nein. Westwood wurde von Spielefans gegründet und besteht aus Spielefans. Wir sind in erster Linie am Gameplay interessiert und wenn dieses im Drumherum unterzugehen droht, machen wir ein solches Spiel nicht.

PC PLAYER: Was ist eigentlich aus dem Rollenspiel Lands of Lore 2 geworden?

Ed Castillo: Lands of Lore 2 hat sehr viel Technologie, die das Team erst erfinden mußte. Dazu gehören Video-Overlay-Techniken, neuartige 3D-Grafik und einiges andere mehr. Am wichtigsten ist, daß der Spieler nicht sagen kann, was vorgefertigt, und was berechnet ist. Beispielsweise sieht man an einer Stelle, wie zwei Monster um die Ecke kommen, den Spieler sehen, sich streiten und aufeinander losgehen. Dann greift das überlebende Monster den Spieler an – aber nur dieser Teil der Sequenz ist »echte Spielgrafik«. Und all diese neue Technologie soll schließlich auch noch auf 486ern laufen.



Für Ed Castillo ist die Grafik eines Spiels weniger wichtig, als Geschwindigkeit und starke Computergegner



Die gerenderten Zwischensequenzen von Lands of Lore 2 sind sehr eindrucksvoll geraten

Ed Castillo: Um was wird es im Spiel gehen?

PC PLAYER: Du bist der Sohn der bösen Hexe aus Teil 1 und hast von ihr einen Fluch übernommen: Ständig verwandelst Du Dich entweder in eine kleine Echse oder in ein großes Monster. Deine Hauptaufgabe wird sein, diesen Fluch loszuwerden und Deinen Namen reinzuwaschen. Denn im Gegensatz zu Deiner Mutter bist Du ein rechtschaffener Charakter. Die drei Erscheinungsformen des Helden sind manchmal von Nutzen, oft stören sie aber auch. Lands of Lore 2 wird sehr story-lastig werden, der Spieler soll immer eine konkrete Aufgabe haben. Er kommt durch Dörfer, Höhlen, Dungeons, Wälder – was man sich nur vorstellen kann. Allerdings wird es noch eine ganze Weile dauern, bis das Team mit allem fertig ist: Ich würde nicht vor Herbst 1996 damit rechnen.

PC PLAYER: Verrätst Du mir etwas über Euer Spiel zum Kultfilm »Bladerunner«?

Ed Castillo: Westwood hat die offizielle Lizenz – wir dürfen alles aus dem Film verwenden, bis auf die Schauspieler. Aber auch von denen haben schon die meisten ihr Interesse angedeutet, bei dem Spiel mitzuwirken. Bladerunner wird in Richtung eines Grafikadventures gehen und – wie der Film – von Detektivarbeit handeln. Man spielt aber nicht einfach als Replikanten-Jäger die gewohnte Handlung nach – fast alle hier sind Bladerunner-Fans, und das käme uns wie ein Sakrileg vor. Stattdessen gibt es eine eigene Geschichte, die ab und zu die Filmhandlung berührt. Beispielsweise könnte der Spieler an die Stelle kommen, wo gerade Zora vom Bladerunner erschossen wurde. Die Spielgrafik wird fast genauso aussehen, wie die des Films. Auch die bekannten Orte – wie die Tyrell Corporation oder das Bradbury House – werden drin sein, aber natürlich auch neue Örtlichkeiten. Genaueres kann ich Dir aber nicht erzählen, das Projekt ist einfach noch zu neu. **(la)**

FENSTERKRIEGE

Zeitdruck ist spätestens seit Command & Conquer »in«: Microprose produziert ein hektisches Echtzeit-Taktikspiel für Windows.

Auf der nicht sonderlich engagierten Suche nach einer Hintergrundstory zum neuen Strategiespiel ist Microprose auf die folgende, hoch-innovative Idee gekommen: Durch einen bösen Virus fallen die internationalen Computernetzwerke zusammen, und da man anscheinend keine Funkgeräte mehr bedienen oder Briefe schreiben kann, versinkt die Welt sofort in Chaos und Anarchie. Dies ist die aufwendig recherchierte Ausgangssituation in »This Means War«, und selbstverständlich sind Sie ein gutherziger Menschenfreund; Ihre Konkurrenten hingegen machtgierige Möchtegern-Imperatoren.

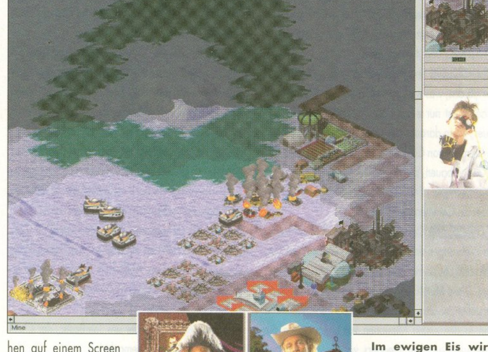
Wie schon Mindscapes »Metal Marines« wurde auch This Means War speziell für Windows programmiert. Die jeweilige Bildschirmauflösung wird automatisch erkannt und bestmöglich genutzt, die Bedienung erfolgt über Icons, Pull-Down- sowie Pop-Up-Menüs. Allerdings kann man (mit einer Ausnahme) nicht wie gewohnt scrollen; stattdessen »schiebt« man den Bildschirmausschnitt etwas umständlich stufenweise weiter. Es wird zwar eine kleine Übersichtskarte des Spielfelds angezeigt, doch an das direkte Anspringen einer Region aus dieser Karte heraus hat man nicht gedacht.

Es ist natürlich gut möglich, daß solche kleineren Mängel bis zur Veröffentlichung noch überarbeitet werden.

Das Spielsystem machte beim ersten Ausprobieren einen guten Eindruck – man hat auf Seiten der Designer sichtlich versucht, das Interface geradlinig zu halten. So findet das gesamte Spielgeschehen auf einem Screen statt, ohne Umschalten zu Statistiken oder speziellen Befehlsbildschirmen.

Wird ein Gebäude oder eine Einheit angeklickt, so erscheinen in einer rechts befindlichen Leiste die jeweils sinnvollen Befehls-Icons, z.B. zum Angriff oder zur Spionage. Um in einer Fabrik einen Panzer herzustellen, wird sie einfach ausgewählt, im Pop-Up-Menü die gewünschte Einheit hervorgehoben – das war's schon.

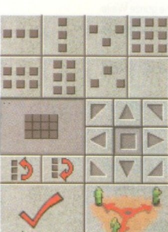
An Kampfeinheiten steht das übliche Sammelsurium futuristischer Waffenarsenale zur Verfügung, u.a. können Infanteristen, Scout-Motorräder, Raketenwerfer, Hoovercrafts, Trucks und Geschütztürme gebaut werden. Die Produktionsstätten selbst werden von wuseligen Engineers errichtet, die man wie alle Einheiten in Gruppen zusammenfassen kann. Das hat den Vorteil, daß Sie nicht zehn Männchen einzeln durch die Gegend steuern, sondern nur einen einzigen Bewegungsbefehl zu geben brauchen. Jede Einheit hat einen bestimmten Schußradius, der als roter Kreis in die Spielgrafik eingeblendet wird. Auch die Sichtweite ist begrenzt, weshalb sich Vorposten und Aufklärer sehr bezahlt machen. Insgesamt stehen rund 40 Szenarios zur Verfügung, die durch eine Hintergrundgeschichte miteinander verbunden sind. Prächtige Zwischensequenzen á la »Command & Conquer« sucht man jedoch vergeblich – in der Tradition der meisten Spiele-Applikationen unter Windows ist This Means War auf »schlicht« getrimmt. Ziel der meisten Missionen ist, die gegnerische Basis aufzuspüren und in ihre Einzelteile zu zerlegen. Das Spiel findet in Echtzeit statt – während Sie also an einem Eck der Karte neue Einheiten produzieren, könnten an einer anderen Stelle gerade Ihre Panzerchen übel verschrottet werden. (la)



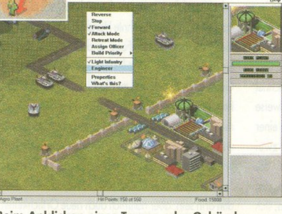
Im ewigen Eis wird eine feindliche Basis dem Erdboden gleichgemacht



Eine Auswahl der wenig vertrauenerweckenden Charaktere im Spiel



Einer Einheitengruppe kann man verschiedene Formationen zuweisen



Beim Anklicken eines Trupps oder Gebäudes erscheint ein Pop-Up-Menü mit den möglichen Befehlen

THIS MEANS WAR-FACTS

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** November 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** bislang nicht geplant
- **Zusammenfassung:**

Typischer Mix aus und Basisbau und Echtzeit-Kampf mit verschiedenen Einheiten-Formationen.



Jetzt den Kalender ausschneiden und sich vom 1. bis 24. 12. jeden Tag flüstern lassen, was es zu gewinnen gibt.

SAMSON Weihnachts-Hotline 01 90/21 21 55.

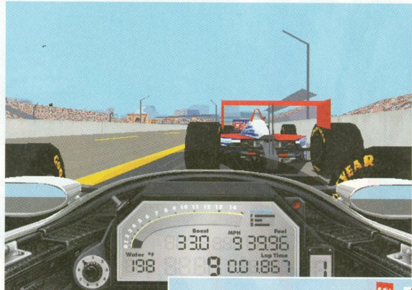
Für alle ab 18 Jahre. Die Gewinnspiele gelten nur am entsprechenden Kalendertag.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hotline-Gebühr: 0,23 DM für eine Einheit von 12 Sek., MPS.

Preview: »Indy Car Racing 2.0«

Mehr als nur ein Facelifting verpaßte das Papyrus-Team der neuesten Version ihres Rennspiels. Unter der Motorhaube wurde emsig gewerkelt.

REKORDVERDÄCHTIG



»Indy Car Racing 2.0« ist unter Super VGA nicht nur wesentlich detaillierter, sondern auch viel schneller geworden

Indy Car Racing« in Super VGA – na, und? Das haben wir ja schon beim inoffiziellen Nachfolger »NASCAR Racing« gesehen. Allerdings entfachte der hochauflösende Grafikmodus, vor dem selbst starke Pentiums kapitulierten, alles andere als einen Geschwindigkeitsrausch. Das war auch im Papyrus-Lager bekannt und darum nutzen die Programmierer die vergangenen Monate und tüftelten verbissen an ihrer 3D-Engine herum.

Das Ergebnis läßt sich sehen, was das erste Anspielen einer Vorversion zeigte. Die Grafik ist genauso detailliert wie in NASCAR Racing, aber ungleich schneller. Auf einem Pentium 90 erinnert das Fahrgefühl an den VGA-Modus von Indy Car Racing auf dem selben Rechner.

Die wichtigsten Änderungen sind dagegen nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Viele Spieler hatten sich in der rund zwei Jahre alten Version über ihre computergesteuerten Konkurrenten geärgert, die schlau genug waren, die Ideallinie zu finden. Leider waren sie zu dumm, diese kurz zu verlassen, falls sich der Spieler auf selbiger befand. Das nervige Ergebnis: Die PC-Boliden krachten mit Vorliebe von hinten in unseren Flitzer, was die Aussicht auf einen Sieg drastisch minderte.

Diese Unsitten wurden der Künstlichen Intelligenz gründlich ausgetrieben. Die gegnerischen Fahrer drängeln zwar vehement, schneiden den Spieler oder bremsen ihn aus, doch soll alles im Rahmen dessen bleiben, was das Indy-Car-Reglement zuläßt. Dazu kommt, daß die den Formel-1-Boliden nicht unähnlichen Indy Cars in der Version 2.0 etwas stabiler wurden. Vergleichbar wie schon in NASCAR Racing geht zwar bei einem Crash schon mal ein Frontflügel flöten oder ein Reifen meldet akute Abnutzungserscheinungen, doch endet diesmal das Rennen nicht automatisch.

Das Fahrverhalten ändert sich natürlich entsprechend. Ohne Frontflügel fehlt der Andruck, was in Kurven zu unliebsamen Manövern führen könnte. Immerhin ist es so möglich, sich an die Box zu schleppen und die Karre auf Vordermann bringen zu lassen. Geht ein Rennen über die volle Distanz, bewahrt man so seine Chancen auf eine gute Plazierung.



Die beliebte Zeitlupenfunktion zeigt noch einmal turbulente Szenen

Die weiteren Features des Programms wurden aus NASCAR Racing übernommen. Per Modem oder Nullmodem darf ein Freund mitfahren, umfangreiche Wetter-, Gegner- und Realitätsmodi erlauben es Einsteigern und Profis gleichermaßen, das Spiel auf ihre Bedürfnisse zurechtzuschneiden. Außerdem sind alle 16 Strecken von Beginn an dabei, so daß Sie nicht wie in der Vorgängerversion die restlichen Kurse der Indy-Car-Meisterschaft nachkaufen müssen.

Die weiteren Aussichten für Freunde der Papyrus-Rennspiele sind vielversprechend. NASCAR Racing 2.0 ist schon in Arbeit, soll eine komplett neue Benutzeroberfläche bieten und auch grafisch nochmals deutlich zulegen. Indy Car Racing wird derzeit für Segas 32-Bit-Konsole Saturn, NASCAR Racing für Sonys Playstation umgesetzt. Das bedeutet für die PC-Besitzer, daß sie in absehbarer Zeit von den Verbesserungen für diese beiden Konsolen ebenfalls profitieren werden. Papyrus hat sich zum Ziel gesetzt, jede Konvertierung solle besser als das Original sein.

Eines der Probleme beispielsweise für die Playstation ist deren begrenzter Hauptspeicher. Während der PC mit 8 oder 16 Megabyte Platz für etliche Texturen bietet, müssen die Programmierer bei den Konsolen tricksen und unter anderem die Texturen für die Straße ersetzen. Die dabei verwendete Technik ist außerdem schneller, weshalb Papyrus sich Gedanken macht, eine Kombination beider Techniken für die PC-Version von NASCAR Racing 2.0 zu testen. (fs)



Das Team von »Indy Car Racing 2.0«. Vorne von links: Todd Farrington, Randy Cassidy, Lisa Patichiola und John Wheeler. Hinten: Jason Stratton, Dave Miller, John Cassasanta, Rick Genter, Dave Kaemmer und Andy Hendrickson.

INDY-FACTS

- **Genre:** Rennspiel
- **Hersteller:** Papyrus/Virgin
- **Erscheinungsdatum:** Dezember 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Sehr schneller Super-VGA-Modus; verbesserte Gegnerintelligenz; 16 Indy-Car-Kurse.



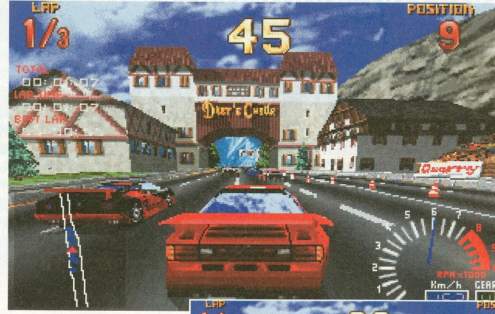
Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200ex.
NEU
Für brillante Drucke. Mit 360 x 360 dpi und dem Fine-Modus für verminderte Streifenbildung. Dazu unter MS-Windows™ bis zu 256 Graustufen.
Mit Kantenglättungsverfahren. Die Smoothing Funktion entspricht einer Auflösung von 720 x 360 dpi, macht Linien noch gerader und Bögen noch runder.
Bis zu 3,4 Seiten in der Minute. Die 64 Düsen und die neue Druckwegoptimierung erlauben die hohe Druckgeschwindigkeit auf Normal- und Recyclingpapieren sowie auf Overheadfolien.
Kompakt und leise: Die geringen Abmessungen des BJ-200ex, sein geringes Gewicht von nur ca. 3 kg und sein flüsterleiser Geräuschpegel werten ihn zur ersten Wahl für jeden Schreibtisch auf.
Canon
BJ-200ex
Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66
ROMA
Canon BUBBLE JET PRINTER BJ-200ex
Der neue BJ-200ex: klein, aber großartig.
Der BJ-200ex liefert wahre Blickfänge an Feinheit und Präzision. Angenehm auch der automatische Einzelblatteinzug für bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge. Praktisch der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen TrueType™-Schriften. Weitere Treiber und seine Emulationen lassen Sie mit dem neuen BJ-200ex aus allen gängigen Anwendungen drucken. Lassen Sie sich überzeugen.
Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER
Canon Deutschland GmbH
Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Tel. (0 21 51) 34 95 66, Fax (0 21 51) 34 95 99
Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774
Canon Inc.
SCHUSTER + PARTNER

Preview: »Bleifuß«

AUF DER ÜBERHOLSPUR

PC-Konkurrenz für den Konsolen-Klassiker »Ridge Racer«: Mit italienischem Temperament setzt »Bleifuß« zum Überholmanöver an.

Auf dem PC wird derzeit gerast wie nie zuvor: Actionlastige Rennspiele aller Klassen sind in Vorbereitung, um den Vorsprung der Videospielekonsolen aufzuholen. Gerade die Umsetzung des Spielautomaten »Ridge Racer« für Sonys Playstation läßt auch MS-DOS-Schumis das Wasser im Mund zusammenlaufen. Ungeachtet dessen bastelt derzeit ein von vielen unterschätztes Programmierteam an einem schnittigen Konkurrenten, der mit mehr Fahrzeugen und Strecken die Pole Position erobern will. »Bleifuß«, so der deutsche Titel von »Screamer«, soll noch bis Jahresende fertig sein.



Viele Texturen und 3D-Objekte: »Bleifuß« ist trotzdem schneller als die Konkurrenz.

Die italienischen Programmierer von Graffiti, die mit »Iron Assault« ein eher durchschnittliches 3D-Roboterspiel ablieferten, beeindruckten zur Spielemesse E3 in Los Angeles mit einer sehr frühen Version von »Screamer«, einem unglaublich schnellen Rennspiel im »Ridge Racer«-Stil. Doch die Italiener gönnen ihrem Programm ein paar Features mehr: Neben unterschiedlichen Meisterschaftsmodi und Rennarten gibt es 13 verschiedene Fahrzeuge und sechs Rennstrecken, die sich in Optik und Anspruch grundlegend unterscheiden. Die sechs Grundmodelle der Boliden sind jeweils mit Automatik- oder Handschaltung erhältlich; als Bonus-Fahrzeug gibt es ein raketengetriebenes Sondermodell.

Obwohl das Spiel derzeit nur im VGA-Modus läuft (über Super VGA wird gerade nachgedacht), ist die Detailfülle schier überwältigend. Im Spielhallen-Vorbild sausen startende Jumbo-Jets oder Helikopter mit Kamera-Teams über den Köpfen der Fahrer durchs Bild, doch den Graffiti-Jungs war das noch zu wenig. Bei ihnen sind es zusätzlich Sattelschlepper, die über hochgelegene Straßen donnern, Seilbahnen, Kräne und andere Gags, die mit dem Spiel zwar nichts zu tun haben, aber die Optik positiv beeinflussen.

Um Rechenzeit zu sparen, wenden die Programmierer einen einfachen Trick an, der in den meisten 3D-Rennspielen eingesetzt wird: Teile der Strecke, die nicht sichtbar sind, werden auch nicht gezeigt bzw. berechnet. Um noch mehr Geschwindigkeit herauszukitzeln, baut das Programm Teile der Grafik erst auf, wenn sie schon sichtbar sein sollten. Das führt zu den hinlänglich bekannten »Hochzieh«-Effekten, in denen »fleißige Handwerker« innerhalb von ein oder zwei Sekunden ganze Hochhäuser aufbauen.

Die Seilbahn gondelt durchs Bild, während wir das Gaspedal durchdrücken

Bei »Bleifuß« ist dieser Effekt zwar auch zu sehen, doch ist das Geschwindigkeitsgefühl während des Fahrens so hoch, daß keine Zeit für solche Nebensächlichkeiten bleibt. Immerhin gibt es eine ganze Reihe hervorragender Konkurrenten, die jeden Fahrfehler ausnutzen. Zusätzlich sorgen gefährliche Steilkurven oder andere Widrigkeiten für Herzklopfen, denn rumpelt Ihr Wagen zu grob in ein Hindernis, überschlägt er sich dramatisch. Das beschädigt den Boliden zwar nicht, kostet aber viel Zeit, in der Ihre Gegner schon weit entfernt sind.

Arbeitet das Graffiti-Team nicht mit angezogener Handbremse, werden Sie schon Anfang Dezember in den Genuß der schnellen Grafik und der vorbildlichen Steuerung kommen. Bis dahin soll auch der Mehrspieler-Modus per Modem und Netzwerk fertig sein. (fs)

BLEIFUSS-VERLOSUNG

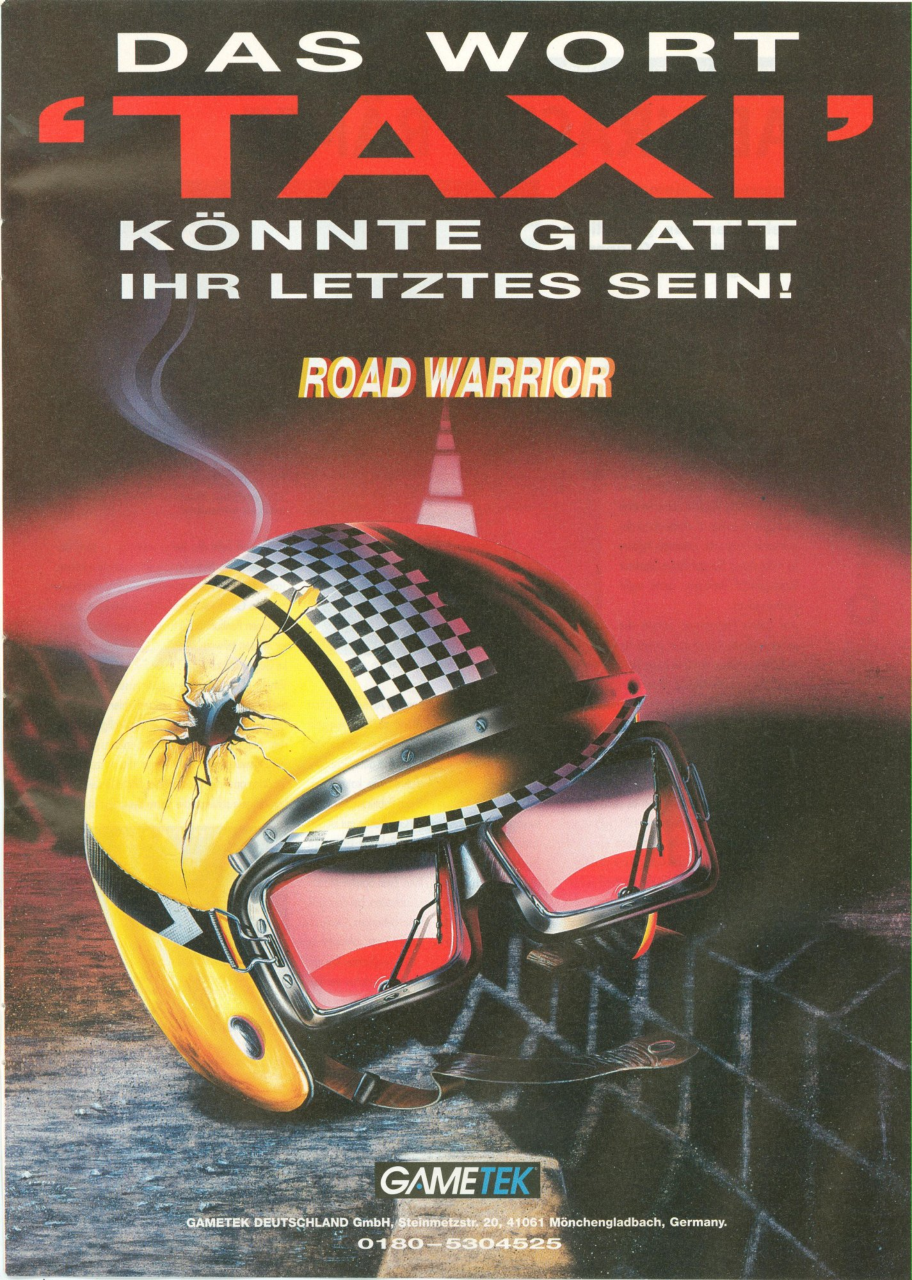
Damit die Wartezeit nach dem appetitanregenden Preview und der Demo auf dem aktuellen CD-ROM von PC Player Plus etwas verkürzt wird, verlost Virgin zehn der schnittigen Flitzer, die Sie in diesem rasanten Rennspiel steuern. Zwar nicht in Originalgröße, dafür aber als hochwertige Modelle, die zusätzlich eine kleine Rarität sind: Jeder Mini-Bolide wird von einem schmucken PC-Player-Logo auf der Motorhaube verziert – das finden Sie in keinem Laden. Wer seine vier Wände mit einem dieser Sammlerstücke bereichern möchte, schickt eine Postkarte an folgende Adresse und hofft darauf, gezogen zu werden:



DMV Verlag
Redaktion PC Player
Stichwort: »Bleifuß«
Gruber Str. 46a
85586 Poing bei München
Einsendeschluß ist am 1. Dezember; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BLEIFUSS-FACTS

- **Hersteller:** Graffiti/Virgin
- **Genre:** Rennspiel
- **Erscheinungsdatum:** Dezember 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Sechs abwechslungsreiche Kurse; extrem schnelle Grafik im »Ridge Racer«-Stil; Mehrspieler-Modus per Modem und Netzwerk.


DAS WORT
'TAXI'
KÖNNTE GLATT
IHR LETZTES SEIN!
ROAD WARRIOR
GAMETEK
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.
0180–5304525

Preview: »Destruction Derby«

ABWRACK-PRÄMIE

Autorennen einmal anders: Anstatt schneller Runden steht hier das gründliche Verschrotten der Gegner im Vordergrund.



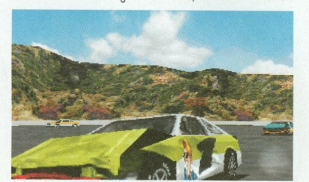
Ein herrlicher Massencrash – und wir stecken mittendrin

Ob die »Destruction Derby«-Programmierer von einer Spritztour durch die Münchner Innenstadt inspiriert wurden, entzieht sich unserer Kenntnis. Gewisse Parallelen zwischen dem Verhalten einiger Autofahrer auf unseren Straßen und dem tieferen Sinn des Pysgnosis-Spiels zeichnen sich dennoch ab. Schließlich geht es in »Destruction Derby« um die Freude am Fahren; was im Weg steht, wird dezent angerempelt und beiseite geschoben. Wer also nichts von Aufbau-Spielen wie »Sim City« hält, sondern lieber herrlich destruktiv veranlagt ist, dürfte damit das passende Programm gefunden haben. Je mehr Autos Sie mit Ihrem Stockcar kunstgerecht zerlegen, desto mehr Punkte gibt es.

Auf Sonys Playstation sorgte die unbekümmerte Schrottorgie zuerst für Aufsehen, doch die PC-Version steht außer der gröberen Auflösung in nichts nach. Neben diversen Möglichkeiten, relativ gemäßigte Rennen um den Sieg zu fahren, hat das Redaktionsteam nach wilden Karambolagen den Modus »Destruction Derby« in sein Herz geschlossen. Hier stehen 16 Stockcars in einer runden Arena im Kreis und fahren aufeinander los. Jeder gegen jeden lautet die Devise, denn wer sich Hoffnungen macht, verschont zu werden, hat schon einen Kotflügel verloren. Obwohl die Autos durch die Arena sausen wie eine Schafherde, in die ein Wolf einfällt, haben die Kollegen mit Opferlämmern nichts gemeinsam.

Auch auf den Rundkursen sind Sie vor Karambolagen nicht sicher

Eben steht man noch lauernd an der Bande, um sich auf einen Gegner zu stürzen, im nächsten Moment dreht man sich wild um die eigene Achse und rotiert auf den Mittelpunkt der Arena zu. Dort rumpeln bereits die nächsten Autos in unsere angeschlagene Blechkiste, bevor ein beherzter Tritt aufs Gaspedal uns rückwärts aus der Gefahrenzone katapultiert. Bei jeder Karambolage johlt das Publikum, ein sachkundiger Reporter würzt das Geschehen mit klugen Sprüchen und hunderte von Polygon-Trümmern segeln durch die Luft.

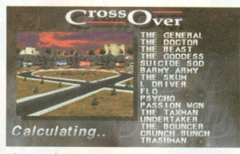


Da kommt uns einer aber verdächtig nahe...

Die fertige Version soll einen Zwei-Spieler-Modus per Modem und Nullmodem enthalten, bei dem sich nur zwei Autos in der Arena beharken. Generell randalieren Sie solange, bis Ihr Auto fahrunfähig oder völlig zerstört ist. Für jeden geglückten Rammstoß gibt es Punkte; besonders hoch belohnt werden Dreher der Konkurrenten um 360 Grad. Etwas ruhiger geht es bei den anderen Spielmodi zu, in denen Sie über fünf Kurse jagen und als erster über die Ziellinie kommen sollten.

Besonders beeindruckend ist neben der erstklassigen Steuerung die detaillierte Grafik. Hervorragend gewählte Texturen für Autos, Boden und die Hintergründe ergeben zusammen mit der enormen Detailvielfalt einen optischen Leckerbissen. Nach jedem Crash sind Teile des Autos verformt, so wird beispielsweise die Motorhaube zusammengeschoben. Trotz der vielen herumwirbelnden Trümmerstücke geht die Geschwindigkeit nicht in die Knie, sofern Sie einen Pentium 60 oder besser besitzen. Darunter müssen teilweise Details abgeschaltet werden.

Im Gegensatz zur üppigen Grafik ist die Instrumentierung eher dürftig. Drehzahlmesser, Tacho oder ähnliches dürfen Sie vergessen, hier wird nach Gehör (oder im Zweifelsfall immer Vollgas) gefahren. Neben dem Punktestand interessiert zerstörungswütige Autofahrer nur die Anzeige der Schäden an ihrer Blechkarosse. Sechs Dreiecke zeigen an, wie schlimm die Karre demoliert ist. (fs)



Die Strecken mit Kreuzungen versprechen heiße Diskussionen über die Vorfahrt

DERBY-FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** November 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Aufwendig gestaltete Polygon-Autos; Zwei-Spieler-Modus per Modem und Nullmodem.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
3D Atlas Windows 95	A	99,99*
3D Lemmings	**V**	**89,99**
3D Ultra Pinball	A	74,99
11th Hour	A	89,99*
11th Hour Limited Edition	A	89,99*
Absolute Zero	V	89,99*
Aces Collection	A	69,99
Aces of the Deep	V	79,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99
Action Soccer	V	74,99
After Dark (Screen Saver)	A	69,99
AH 640 Longbow	V	84,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Air Power	V	74,99
Alien Legacy	A	69,99
Alien Olympics	V	59,99
Aliens	V	74,99*
Alone in the Dark 3	V	84,99
America 1861 - Civil War	V	84,99
Archibald Applebrook	V	74,99*
Ascendancy	**V**	**84,99**
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99*
Atlas	V	69,99
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	69,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Beast (WIN 95)	**V**	**79,99**
Battle Race	A	69,99*
Battle Isle 3 WIN	**V**	**84,99**
Berlin Connection	V	79,99*
Biing!	**V**	**69,99**
Bioforge Mission Disk	V	44,99*
Bioforge Gold	V	84,99*
Bleifuß	A	59,99*
Bloodwings	E	84,99
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	79,99
Burning Steel 3	A	84,99
Burn Cycle	**V**	**79,99**
Caribbean Disaster	**V**	**84,99**
Caesar 2	**V**	**79,99**
CivNet	**V**	**89,99**
Championship Manager 2	V	89,99*
Chaos Control	V	79,99
Chewy - Flucht von F5	V	74,99*
Clearing House	V	69,99
Cobra Powerpack	A	35,99
Comanche+Data+Gravis Analog Pro	V	99,99
Combat Classics 3	A	69,99
Command & Conquer (Dune 3)	**V**	**89,99**
Command & Conquer	**E**	**89,99**
Command & Conquer 2	V	89,99*
Comand:Aces of the Deep	V	79,99
Conquest of the New World	A	89,99*
Crusade	V	84,99
Crusader No Remorse	**V**	**79,99**
Cybermage-Darklight Awakening	V	79,99*
D - Info Telefonverzeichnis	**V**	**44,99**
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Das Schwarze Auge Teil 2	V	79,99
- Lösungsbuch	V	24,99
Der blaue Planet 2000	V	74,99
Der Kapitalist	**V**	**79,99***
Der kleine Fritz	**V**	**44,99**
Der Meister	V	59,99
Der Patrizier	V	44,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je 12,99

Titel		Preis
Der Reeder	V	79,99
Der Talismann	V	74,99*
Desert Strike / Jungle Strike	A	49,99
Dime City	V	79,99*
Discworld	V	79,99*
Dschungelbuch	**V**	**45,99**
Dungeon Keeper	V	84,99*
Dungeon Master 2+Komplettlösung	V	99,99
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	84,99
Earth Siege- Mission CD	V	49,99
Ecstatica	A	84,99
Eine kurze Geschichte....	V	84,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	74,99*
Elite 3 - First Encounter	V	79,99
Erben der Erde	V	84,99
Extractors	A	59,99
Extreme Pinball	E	74,99*
Eye of the Beholder Trilogy	V	94,99
Fade to Black	**V**	**84,99**
Fifa Soccer 96	V	79,99*
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
FS5 Designer	V	69,99
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 European 1	V	59,99
FS5 Flightshop	A	????
FS5 Hong Kong	V	49,99
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99
FS5 Kanarische Inseln	A	59,99
Flightsimulator 5.1	V	134,99
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Full Throttle (Vollgas)	**V**	**84,99**
Futur Dimension	V	59,99
Fußball WM Lexikon 1930-1994	V	39,99
Fußball Bayern München	V	49,99
Fußball Borussia Dortmund	V	49,99
Fußball Werder Bremen	V	49,99
Fußball Borussia Mönchen Gladbach	V	49,99
Fußball 1.FC Kaiserslautern	V	49,99
FX Fighter	A	79,99
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager	V	84,99*
Great Naval Battles 3	A	79,99
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	A	79,99
Hattrick	V	79,99
Hell + Star Crusader	V	79,99
Hereos of Might & Magic	E	74,99*
Hereos of Might & Magic	V	79,99*
Hexen	V	89,99*
High Seas Traders	V	69,99
Hollymotion N.M.(WIN)	V	45,99
Hugo	V	74,99*
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Innocent 2	A	69,99*
International Tennis Open	V	79,99
Iron Cross	E	79,99*
Jagged Alliance	**V**	**89,99**
Jet Strike	E	54,99
Jewel of the Oracle	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Ishar Trilogie	V	49,99
Jutland	V	119,99*
Kaiser Deluxe	V	59,99
Kind of Magic 4	A	39,99
Kingdoms of Germany	V	69,99
King's Quest 7	V	84,99
King's Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik'n Play	V	84,99
Klik 'n'Play Gamepack	V	69,99
Kyrandia 3	V	79,99
Lands of Lore 2	V	i.Vorb.
Last Dynasty	V	79,99
Legions	A	79,99
Leisure Suit Larry 6	V	79,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	A	84,99
Links 386 Pro&Harbour Town&Belfry	A	59,99
Links 386 Data CD's je	E	49,99
Lollypop	A	39,99
Lords of Midnight	V	89,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lost in Town	V	i.Vorb.
Lothar Matthäus 2	V	i.Vorb.
Lucas Arts Cl. Adventures	V	109,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Cl. Simulations	A	84,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Lucas Arts Top Adventures	V	79,99
(Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)		
Mad News inc. Extrablatt	V	69,99
Magic Carpet Plus (+.Hidden Worlds)	V	84,99
Magic Carpet II	**V**	**79,99**
Marco Polo	**A**	**74,99**
Mechwarrior 2	**V**	**79,99**
Mega Pack 2	E	74,99
Mega Pack 3	**A**	**77,99**
(Novastorm, Lemmings, TFX, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, Journeyman Pr...)		
Micro Machines 2	A	69,99
Mirage	E	87,99*
Mortal Coil	V	69,99*
Myst	V	69,99
NASCAR Racing	A	79,99
Nascar Track Pack	A	39,99
Navy Strike	V	99,99*
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	**A**	**79,99**
Network, A - IV	V	84,99
Knights of Xentar	V	89,99
NHL Hockey '95	A	79,99
NHL Hockey '96	**V**	**79,99**
Nights of Xentar	V	89,99
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	E	74,99*
Perfect General 2	**A**	**79,99**
Pinball Wizzard 2000	V	69,99*
Pinball Illusions	A	69,99
Pitfall (Win 95)	V	84,99
PGA Tour Golf '96	**V**	**79,99**
Phantasmagoria (7 CD's!)	**V**	**89,99**
Phoenix Fighter	E	87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania für Windows	A	59,99
Pinball Wizard 2000	A	69,99*
Pole Position	V	89,99*
Police Quest Collection	A	84,99*
Pool Champion (WIN 95)	A	69,99*
Power Flight	A	69,99
(F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)		
Powerhouse	V	59,99
Powerslide	A	i.Vorb.
Primal Rage	A	79,99
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Psycho Detective		i.Vorb.
Quest for Glory 4	V	79,99*
Rebell Assault 2	V	84,99*
Rebell Assault 2	E	69,99*
Revolution X	A	89,99*
Ring der Nibelungen	A	74,99*
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Sensible Golf	**A**	**64,99**
Sensible World of Soccer	A	79,99*
Shanghai Great Moments	**V**	**79,99**
Shockwave Win 95	V	79,99*
Silent Hunter	A	79,99*
Silent Steel	V	121,99
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 Collection	V	94,99
(URK+Scenarios 1+Bonus Städte London,Venedig,Sydney)		
Sim Isle	E	84,99
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Sim Tower	A	74,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Bioforge	V	69,99
Hi Octane	V	49,99
Little Big Adventure	V	69,99
Magic Carpet + Data Hidden World	V	59,99
NBA Live 95 (Basketball)	A	69,99
Panzer General	A	49,99
Star Trek N. G. Special Edition	E	99,99
Wing Commander 3	V	79,99

Titel		Preis
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	**V**	**87,99**
Skins Golf at Big Horn	A	89,99
Slipstream 5000	V	69,99
Space Marines	E	79,99*
Space Quest Anthologie (1-5)	A	79,99
Space Quest 6	**V**	**79,99**
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek Judgement Rides Enhanced	E	89,99*
Star Trek Omnipedia-Enzoclopydia	E	79,99
Star Trek Omnipedia Special Edition	E	169,99
Star Trek Technical Manual	E	79,99
Steel Panthers	V	74,99*
Stonekeep	V	99,99*
Street Fighter 2	A	19,99
Striker 96	A	89,99*
SU - 27 Sukhoi	A	74,99*
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Tank Commander	V	89,99
Terminal Velocity	A	69,99
The Dig	E	69,99*
The Dig	V	84,99*
The Incredible Machine 2	A	i.Vorb.*
This means War !	V	84,99*
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	E	69,99*
Tilt	A	74,99*
Tiny Troops	A	69,99*
Top Gun : „Fire at will„	V	99,99*
Total Distertion	E	74,99*
Tower	A	79,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon Deluxe	V	84,99*
Tuneland	V	69,99
Unnecessary Roughness 95	A	79,99
US Navy Fighter Gold	**V**	**84,99**
US Navy Fight. Data-Marine Fighters	V	44,99
USS Ticonderoga	A	74,99
Virtual Karts	V	99,99*
Virtual Pool	A	89,99
Voodoo Lounge	V	54,99*
Vortex (Quantum Gate 2)	A	79,99
Wacky Wheels	A	54,99
Warcraft 2	**V**	**79,99**
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Werewolf vs. Comanche	E	74,99
(Update + Netzwerkfähig)		
Whales Voyage's II	V	79,99
Will Lembkes Fußballmanager	V	69,99*
Wing Commander 4	V	99,99*
Wing Commander 4 Special Edition?		i.Vorb.
Witchaven	**A**	**69,99**
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
X-Fighter US	V	84,99*
X-Wing Collection	A	69,99
X-Wing Collection	V	79,99*
Z	V	74,99*
Zephyr	V	79,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

Titel		Preis
7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	V	9,99*
Alien Logic	A	35,99
Alone in the Dark 1	V	35,99
Alone in the Dark 1 & 2	V	59,99
Battle Isle 2 incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Burning Steel 1	V	35,99
Burning Steel 2	V	29,99
Buzz Aldrin's Race into Space	A	24,99
Chessmaster 4000 Turbo	A	35,99
Civilisation	A	35,99
Colonization	V	39,99
Cyberwar	A	39,99
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	39,99
Dawn Patrol	A	29,99*
Day of Tentacle	V	39,99
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V	54,99
Doppelpaß incl. Kicker Abo	V	49,99
Dragon Lore	A	35,99
Dragonsphere	A	35,99
Dreamweb	**A**	**29,99**
Dune 2	V	39,99
F 14 Fleet Def./1942/Wings of Glory	**A/V**	**54,99**
Falcon 3.0	A	39,99
Fantasy Fest	E	39,99
Fifa 95/PGA Tour Golf/Formula One	**A/V**	**59,99**
Gobliins 1 plus 2	V	24,99*
Hurra Deutschland	V	29,99
Hollywood Pictures	V	69,99
Inca 1	V	24,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kings Quest 6	V	24,99*
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Labyrinth of Time (EA Classic)	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lost in Time	V	24,99*
Magic Carpet	**V**	**39,99**
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	**V**	**29,99**
Master of Orion	A	35,99
Master of Orion und Ufo	A	69,99
Menzoberanzan	A	35,99
NHL Hockey 94 (EA Classic)	**A**	**29,99**
Noctropolis (EA Classic)	A	29,99
PGA Tour Golf Windows (EA Classic)	**V**	**29,99**
Pirates Gold	A	35,99
Populous 2/Powermonger EA Classic	A	29,99
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Rebell Assault	V	39,99
Renegade	A	35,99
Sim City Enhanced	V	24,99
Simon the Sorcerer	V	29,99
Shadowcaster (EA Classic)	A	29,99
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
SSN Seawolf (EA Classic)	V	29,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strike Commander (EA Classic)	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Syndicate Plus (EAClasscic inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	**V**	**29,99**
Task Force 1942	A	35,99
The Grandest Fleet	A	35,99
Tornado	A	35,99
Transport Tycoon/Theme Park	**A/V**	**54,99**
Ufo	A	35,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	A	29,99
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	A	29,99
Wing Armada (EA Classic)	**A**	**29,99**
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	29,99
Wings of Glory-Enhanced	V	39,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	49,99
X Wing Collection	A	69,99

PC 3,5" noch immer lieferbar
Sony Playstation Spiele

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Action Replay Karte	159,99
Y Kabel für 2 Joysticks	22,99

Gravis/Advanced Gravis PC

Artikel	Preis
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	44,99
Gravis Firebird	119,99
Phoenix	179,99
Gravis Ultrasound MAX	279,99
Gravis Ultrasound ACE	159,99

CH Products

Artikel	Preis
Flightstick Pro	159,99
Gamecard 3 Automatic	84,99
Pro - Pedals	189,99
Virtual Pilot	159,99
Virtual Pilot Pro	189,99

Thrustmaster

Artikel	Preis
FCS Flight 2	119,99
Flight Control Pro	219,99
F 16 Flight	239,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
ACM Game Card	49,99
ACS Rudder Pedals	219,99
Weapon Control Mark 2	189,99
XL Action Control	59,99
TOS F-16 Weapon Control	769,99*

LOGITECH Wingman Extreme 89,99

CD ROM Laufwerke

Artikel	Preis
Double Speed Philipps	119,99
Acer Quadro Speed	289,99
Toshiba XM 5302 B Quadro Speed (IDE)	319,99

Creative Labs Soundkarten

Artikel	Preis
SB 16 Multi CD	249,99
SB 16 Multi CD ASP	299,99
SB 16 SCSI - 2	309,99
SB 16 SCSI - 2 ASP	369,99
SB AWE 32 IDE	349,99
SB Wave Blaster 2	289,99
SB 16 Value Edition	184,99
Aktiv Lautsprecher 80 Watt	85,99

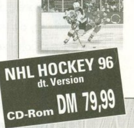
Festplatten und mehr

Artikel	Preis
Quantum Fireball 1,08 GB	454,99
Western Digital enh. IDE 850 Mbyte	384,99
CPU AMD DX4/100	189,99
4 MBRam PS/2 70ns	249,99

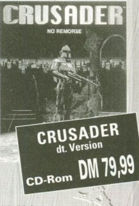
Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.



WARCRAFT 2 dt. Version
CD-Rom DM 79,99

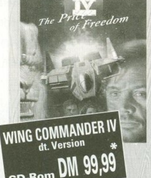


NHL HOCKEY 96 dt. Version
CD-Rom DM 79,99



CRUSADER dt. Version
CD-Rom DM 79,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



WING COMMANDER IV dt. Version
CD-Rom DM 99,99*

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

Preview: »Space Marines«

INVASION VON DER WEGA

Software 2000 kombiniert neue und bewährte Strategiespiel-Ideen: Die »Space Marines« legen sich mit »Panzer General« und »Battle Isle 3« an.



Die maximale Auflösung von 1024 x 768 Pixel sorgt für viel Übersicht, doch die unsichtbaren Gegner müssen wir erst noch aufspüren



Wenn Sie einer Einheit Befehle erteilen wollen, öffnet sich ein Fenster mit den entsprechenden Möglichkeiten

Was wäre die Spielewelt ohne Schicksalsschläge, die nur ein beherzter Maus-Artist lösen könnte? Software 2000 verläßt sich auf Sie, um der Spezialeinheit »Space Marines« als Koordinator im gleichnamigen Strategiespiel behilflich zu sein. Sie müssen das Geheimnis verschwundener Kolonisten des erdähnlichen Planeten Redeye 6 im Wega-System lösen. Was wie ein Routineauftrag klingt, entpuppt sich als spannende Herausforderung, in der nicht nur Außerirdische mitmischen, sondern auch die verschollenen Siedler ordentlich Eigeninitiative entwickeln.

Die Programmierer von Software 2000 verließen sich in ihrem bis dato aufwendigsten Spiel aber nicht nur auf komplexe Levels und knackige Computergegner, sondern peppten die Atmosphäre mit ansehnlichen Videoclips auf. Da »Space Marines« weltweit erscheinen wird, drehte man die Szenen erst in Englisch und vertonte die hervorragende deutsche Sprachausgabe lippensynchron nach.

Das Spiel selbst ist rundenorientiert, wobei Sie die Einheiten und Erfahrungswerte Ihrer Truppe in jeden neuen Level mitnehmen. Die insgesamt 50 Karten sind trotz der traditionellen Hexagon-Felder abwechslungsreich gestaltet und berücksichtigen die klimatischen Verhältnisse des Planeten. Außerdem ändert sich die Sicht mit der Tageszeit, so daß Sie auch Nachteinsätze bewältigen müssen. Etwa 100 futuristische Waffensysteme stehen dem Spieler zur Verfügung, die auf Wunsch mit aufwendigen Rendergrafiken gezeigt werden. Haben Sie eine der fünf Gegnerintelligenzen gewählt, ziehen Sie bequem mit der Maus Ihre Einheiten, informieren sich über das unter dem Cursor liegende Hex-Feld oder verändern die Auflösung, um mehr Übersicht zu erhalten.



Gerenderte Sequenzen illustrieren die Kämpfe

Das Programm unterstützt alle Super-VGA-Modi von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, die jederzeit umgeschaltet werden dürfen. Selbst in der höchsten Auflösung sind die Einheiten gut zu unterscheiden, sofern Sie einen Monitor mit stattlichen 17 Zoll Durchmesser besitzen. Nicht nur dieser Umstand erinnert an Blue Bytes »Battle Isle 3«: Das Ziehen der Einheiten ist fast identisch, auch Optionen wie das Rekrutieren neuer Truppen, Reparaturen oder der Nachschub werden »Battle Isle 3«-Spielern bekannt vorkommen. Um eine Einheit zu bewegen, klickt man mit dem Cursor auf das Symbol und wählt in dem dann erscheinenden Fenster unter den Möglichkeiten wie Bewegen, Angreifen oder die Runde beenden.

Hauptgegner ist eine Roboterarmee, aber auch Naturgewalten wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben stellen die Space Marines vor Probleme. Außerdem soll die Künstliche Intelligenz sich auf die Taktik des Spielers einstellen und so Standardaktionen vereiteln. Ein besonderes Schmankerl sind Führungskräfte, die durch Erfolge über mehrere Missionen Erfahrung sammeln und so das Kräftegleichgewicht nachhaltig beeinflussen können.

Die Missionen sehen neben dem Zerstören der Gegner auch Aufgaben wie das Befreien gefangener Soldaten, das Verteidigen bestimmter Gebiete oder einfach nur das Überleben einiger Einheiten vor. Durch alle Einsätze zieht sich der rote Faden der Handlung, die einige Überraschungen enthalten soll. Zwei bis vier menschliche Spieler dürfen an einem PC spielen, was nicht gerade optimal ist. Deshalb bereitet Software 2000 derzeit eine Upgrade-Möglichkeit vor, damit bis zu vier Strategen im Netzwerk ihre Einheiten verschieben dürfen. Die 50 großen Karten mit ihren abwechslungsreichen Aufgaben und die zwei unabhängig von Spieler und Gegner agierenden Parteien versprechen spannende Strategiekämpfe. Wieviel Space Marines im Vergleich zu »Panzer General« oder »Battle Isle 3« bietet, erfahren Sie im Test in unserer nächsten Ausgabe. (fs)

MARINES-FACTS

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Dezember 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Offiziere sammeln Erfahrungspunkte; 2 unabhängige Parteien; Renderszenen während der Kämpfe.





PlayStation
PC CD ROM
wipEout™
BIS ZUR TOTALEN EKSTASE
Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout-Soundtrack demnächst bei Sony Music
"...schlichtweg umwerfend..."
MEGAFUN (89%)
"...das eindrucksvollste Argument, sich eine PlayStation zuzulegen."
MAN!AC (85%)

BRINGT SONY INS LEBEN

Telefone, Fernseher, Walkman, CD-Player... als nächstes nimmt der Elektronikgigant Sony die Spieler fest ins Zielgruppen-Visier. Seit kurzem ist die sagenumworbene 32-Bit-Konsole »Playstation« in Deutschland erhältlich.



Zierliches Leichtgewicht im grauen Gehäuse: Für die Playstation findet sich in jedem Wohnzimmer ein Plätzchen.



Mit »Tekken« (oben) und »Toshinden« liegen bereits zwei äußerst kompetente Playstation-Prügelspiele vor. Nachfolger zu beiden Titeln sollen im Lauf des nächsten Jahres erscheinen.

Seit Sony vor knapp einem Jahr seine erste Spielkonsole »Playstation« in Japan veröffentlichte, hat die Industrie endlich wieder ein ordentliches Hype-Thema. Vielgerühmt wurde die erlesene Technologie des unscheinbaren Kästchens. Ein 32-Bit-RISC-Chip, assistiert von einem Heer Grafik- und Sound-Prozessoren, sorgt für Polygon-Wirbel in Reinkultur. Der PC, so wurde voreilig geunkt, würde seine Vormachtstellung als beste Spielemaschine verlieren.

Deutschland im Herbst '95: Auf der Funkausstellung in Berlin zelebrierte Sony die Deutschland-Premiere der Playstation. So manches Gerücht um die im Vorfeld eifrig hochgejubelte Kiste hat sich wieder relativiert. Bei den ersten Spielen ist auch einiges an Mittelmaß dabei – Hardware-Power allein garantiert kein feines Spieldesign. Und die Software-Preise, einst in der Gegend um die 50 Mark vermutet, sind doch in vertrauten 100-plus-X-Regionen gelandet. Warum also soll sich ein PC-Besitzer für das neue Sony-Spielzeug interessieren?

Der Preis für die Playstation-Hardware ist äußerst zivil: Die unverbindliche Preisempfehlung betrug beim Start 599 Mark – nicht schlecht für ein technisch so hochwertiges Gerät. Das wird sich auch so mancher genervte PC-Besitzer denken, der mittlerweile gut einen Tausender pro Jahr in Hardware-Upgrades investieren muß, um auf dem neuesten Stand der Spieletechnik zu sein. Da mag Windows 95 die Installation vereinfachen wollen und noch so viele Hersteller können 3D-Beschleunigerkarten ankündigen – der Ist-Zustand sieht so aus, daß sich viele PC-Anwender genervt und gemolken fühlen. Programmierer, an deren Willen und Können in puncto Effizienz mitunter gezweifelt werden darf, haben teure Pentiums zum Basissystem für fortgeschrittene SVGA-Spiele gemacht.

Die Hardware: Labsal der PC-Frustrierten?

Da ist der Flirt mit Sony verständlich: Die 600 Mark teure Playstation ist ein komplettes Gerät mit eingebautem CD-Laufwerk; anschlußfertig an jeden Farbfernseher. Mit dabei ist ein knubbeliges Joypad, an dessen Feuerknopf-Vielfalt man sich rasch gewöhnt. Eine zweite Joypad-Buchse ist am Grundgerät vorgesehen; mittels in Kürze erscheinendem Adapter werden einige Titel aus dem Sportbereich sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig agieren lassen. Und was dem PCler seine Nullmodem-Strippe, ist der Sony-Gemeinde das »Link«-Kabel. Ausgewählte CDs wie »Destruction Derby« unterstützen diesen Verkupplungsmodus, bei dem zwei Playstations durch besagtes Spezialkabel miteinander verbunden werden. An jeder Kiste muß noch ein eigener Fernseher hängen, doch dann steht Rennduellen wie in der Spielhalle nichts mehr im Wege. Im Prinzip nichts Neues, aber im Gegensatz zu Kabelkopplungen bei PCs narrensicher leicht zu installieren.

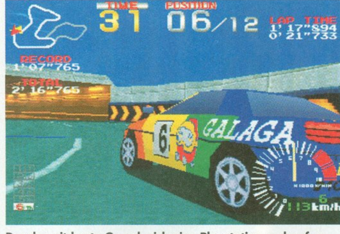
32-BIT-SPIELKONSOLEN IM VERGLEICH

	Sony Playstation	Sega Saturn
ca.-Preis für Grundgerät	DM 600,-	DM 750,-
ca.-Preis pro Spiel	DM 100,-	DM 130,-
Grafikauflösung	256x224 bis 640x480	320x224 bis 704x480
Anzahl Farben	16,7 Millionen	16,7 Millionen
CD-Laufwerk	Doublespeed; eingebaut	Doublespeed; eingebaut
Lieferumfang	Demo-CD, Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scart- u. Antennenkabel für TV	Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scart-Kabel für TV
Hardware-Leistung	Sehr gut	Sehr gut
Spiele-Auswahl '95	Befriedigend	Befriedigend
Spiele-Perspektiven '96	Sehr gut	Sehr gut

Die Spiele: Viel 3D – und was dahinter?

Bei den rund 100 Mark teuren Spielen gibt es zwar einige weniger spektakuläre PC-Umsetzungen (»Discworld«, »3D Lemmings«), aber auch so manche fesche Originalentwicklung. Der grafischen Eleganz eines »Ridge Racer« kann man sich kaum entziehen; die Polygon-Prügeleien »Toshinden« oder »Tekken« lassen die Klopper-Software auf dem PC mickrig aussehen. Sehr tröstlich für PC-Spieler, daß einzelne Playstation-Titel wie »Destruction Derby« auch für MS-DOS adaptiert werden. Allerdings mit leichten grafischen Einschränkungen – die Zeiten ändern sich. Auch unabhängige Entwickler wie Bullfrog liebäugeln mit neuen Entwicklungswegen: »Syndicate Wars« soll primär für Playstation entwickelt und erst dann auf den PC umgesetzt werden.

Die Crux jeder neuen Hardware ist der Umstand, daß erst nach ein paar Monaten die richtig guten Titel in nennenswerter Anzahl erscheinen. Die Playstation macht da keine Ausnahme: Auf der Entwicklerliste finden sich so illustre Namen wie Electronic Arts, Virgin, LucasArts oder Interplay – doch vor 1996 werden diese Edel-Softwarefirmen keine Playstation-CDs fertig haben. Sony und das hauseigene Entwicklungsteam von Sony/Psygnosis kochen indes auch nur mit Wasser. Außer einem tollen 3D-



Der derzeit beste Grund, sich eine Playstation zu kaufen, heißt »Ridge Racer«. Das simple, aber spaßige Rennspiel bietet beeindruckend flüssiges 3D in Höchstgeschwindigkeit.

Effekt zeichnet sich beispielsweise »Wipe-Out« vor allem durch gewöhnungsbedürftige Steuerung und mäßigen Tiefgang aus. Und eine optisch fulminante Weltraumballerei wie »Starblade Alpha« ist noch simpler gestrickt als das gute alte »Rebel Assault«. Ein paar Scheiben sind aber im Angebot, mit denen der Sony-Fan gut ins neue Jahr kommt. Das Rennspiel Ridge Racer ist keine komplexe Simulation, in puncto Grafik und Fun aber eine Klasse für sich. Die Polygon-Prügler Toshinden und Tekken sind gleichermaßen kompetente Vertreter dieses Genres, während Anhänger konventioneller Arcade-Action mit Konamis »Parodius« beglückt werden.

Angesichts der dicken Ankündigungsliste für Playstation-Titel sind Liebhaber von Action in allen Varianten sowie Sportspieler bei der Sony-Konsole goldrichtig. Doch für Fans von Strategie- und Rollenspielen, Adventures oder Simulationen bietet die Playstation nichts Großartiges: In diesen Spielegenres hat der MS-DOS-PC vorerst keine Konkurrenz zu befürchten.

Playstation vs Saturn

Knifflig wird's, wenn Sie ernsthaft mit dem Kauf eines 32-Bit-Videospiels als Zweitsystem liebäugeln. Während das 3DO aufgrund dürftiger Software-Perspektiven und älterer Technik von der Playstation abgehängt wird, bleibt Konkurrent Sega im Rennen. Mit dem Saturn haben die Videospiel-Veteranen seit Juli eine Konsole auf dem Markt, die in ähnlich hohen Hardware-Regionen schwebt wie die Playstation. Während die ersten Playstation-Titel mehr Talent bei 3D-Protzereien erkennen lassen, wirkt Segas anfänglicher Software-Schwung fürs Saturn etwas vielfältiger.

Welches der beiden Systeme sich durchsetzen wird, hängt sicher von der Gunst der Software-Industrie ab, die beide Formate vorerst gleichermaßen zu unterstützen scheint. Richtig lustig wird's im Laufe des nächsten Jahres, wenn sich Nintendo mit gebührender Verspätung ins Getümmel stürzt: In Zusammenarbeit mit den Grafikpäpsten von Silicon Graphics entwickelt der Videospiel-Marktführer seine neue Konsole »Ultra 64«. Wann das Ding zu welchem Preis und mit welcher Software in Deutschland erscheint, ist noch offen. **(hl)**

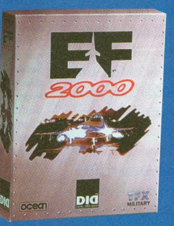
ICH WILL MEHR!

Wenn dieser Beitrag Ihr Interesse an den neuen Spielkonsolen so richtig angefacht hat, können wir Ihnen in aller bescheidenen Demut unser aktuelles Sonderheft empfehlen. Unter dem Namen »CD-Player« nimmt das rund 100 Seiten starke Magazin die Hardware von Playstation, Saturn und 3DO im Vergleich zum PC unter die Lupe. Die erste Software für die neue Videospiel-Generation wird kritisch getestet.



WENIGE AUGENBLICKE B

Die Spannung erreicht ihren Höhepunkt! In wenigen Tagen beginnt Ihr gigantischstes Abenteuer. Zum ersten Mal werden die Grenzen zwischen Spiel, Simulation und Realität verwischt! Ihr Joystick mutiert zum Steuerknüppel, Ihr Monitor zum Cockpit. Sie sind an Bord des EF 2000. Er gilt in Fachkreisen als realistischste Kampfflug-Simulation aller Zeiten und bringt Sie haarscharf an die Wirklichkeit heran. Jagen Sie alleine oder im Netzwerk mit bis zu 7 anderen Piloten über eine perfekt reproduzierte 3D-Landschaft. Lernen Sie den EF 2000 zu beherrschen wie ein leibhaftiger Düsenjet-Kampfpilot!






Die Gestaltung basiert auf freigegebenen Informationen der British Aerospace und weltführenden Flugzeugingenieuren.


Über 4 Millionen km² perfekt reproduzierte 3D-Landschaft.


Der Spieler kommandiert bis zu vier „intelligente“ Flugzeuge in Luft- und Bodenschlachten.


Über Netzwerk können sich acht Spieler gleichzeitig heiße Gefechte liefern - in einer Authentizität, die es nie zuvor auf dem PC gab.





Neue CD-ROMs von der Buchmesse in Frankfurt

KIDS & KULTUR

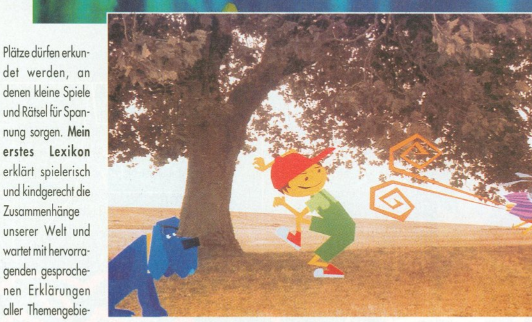
Frankfurt digital: Auf der Buchmesse gab es eigene Multimedia-Hallen, in denen vor allem neue CD-ROMs für Kinder und Kulturbegeisterte gezeigt wurden.

Im vergangenen Jahr boomte im Rahmen der altehrwürdigen Frankfurter Buchmesse die Multimedia-Branche. Schnell wurden Rufe der Aussteller nach mehr Platz laut, eine steigende Zahl an Unternehmen kündigte ihr Kommen an. Dieses Jahr tummelten sich die CD-ROM-Anbieter gleich in zwei der Messe-Räumlichkeiten, doch das große Gedränge fand eher in den reinen Buch-Hallen statt. Wir haben uns auf den Ständen umgesehen, um Ihnen die Highlights der Buchmesse 1995 zu präsentieren.

Buntes für die Kids, Schnickschnack für den Papi – so läßt sich ein Großteil der Multimedia-Neuheiten zusammenfassen. Herausragend präsentierten sich Bomico und Sunflowers, die eine ganze Reihe neuer Titel zeigten. Der englische Hersteller Europress feierte mit seiner »Fun School«-Reihe in Europa bereits große Erfolge; Anlaß genug, als ersten Titel **Leonardos Lernabenteuer – Im Traumland** unter dem Label Sunflowers Kids eingedeutscht zu veröffentlichen. Damit sollen den jüngsten PC-Usern erste Kenntnisse in Deutsch, Mathe oder Malen vermittelt werden.

Ökologische Zusammenhänge stehen im Mittelpunkt von **Leonardos Lernabenteuer – Im Weltall**, in dem die Kleinen den »Grauen Planeten« rekultivieren müssen. Aufgaben aus den Gebieten Grammatik oder Geographie mit witzigen Grafiken und ulkigen Sounds sind die Schlüssel zur Lösung dieses Problems.

Der französische Hersteller Matra Hachette schafft mit **Circus** eine kunterbunte und abwechslungsreiche Spielwiese für Kinder ab 5 Jahren. 30 verschiedene Plätze dürfen erkundet werden, an denen kleine Spiele und Rätsel für Spannung sorgen. **Mein erstes Lexikon** erklärt spielerisch und kindgerecht die Zusammenhänge unserer Welt und wartet mit hervorragenden gesprochenen Erklärungen aller Themengebiete auf.



»Elroy jagt den Technokäfer« ist ein witziges Adventure von Ravensburger

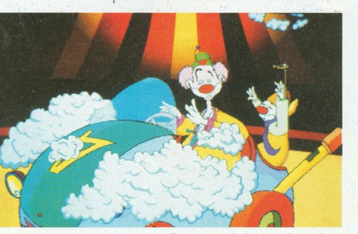
Das erste deutschsprachige Living Book aus Broderbunds berühmter Reihe ist **Die Schildkröte und der Hase**. Das putzige Bilderbuch steckt voller Gags, die mit einem Mausklick ausgelöst werden. Als nächstes wird **Nur Oma und ich** folgen, aber erst im kommenden Jahr. Das lehrreiche Detektivspiel **Wo steckt Carmen Sandiego?** erscheint in Kürze als komplett deutsche Junior-Edition, einer kindgerechten, leicht abgespeckten Version der schon etwas älteren Tüftel-Reihe. Von Maxis stammt das originelle Labor-Spiel **Widget Workshop**, in dem die Kids hunderte von Gegenstände manipulieren und neu zusammenfügen dürfen. Die Ergebnisse lassen sich speichern und auf anderen PCs ohne das Hauptprogramm vorführen.



Mit »Meet Media Band« dürfen Sie Ihre Stimmungen in Multimedia-Clips ausdrücken

Für Erwachsene ist **XXth Century Art**, die interaktive Kunstsammlung von Matra Hachette gedacht. Ein reizvoller virtueller Spaziergang führt vorbei an Werken von Chagall, Miró oder Matisse. Die Anlage der Fondation Maeght wurde detailgetreu nachempfunden und zeigt hochwertige Fotos und Videoclips. Nichts für schwache Nerven ist **Meet Media Band** von Marc Canter, ein Sammelsurium aus interaktiven Musikvideos, Interviews, Grafiken und Sounds, die der Zuschauer kombiniert. Er gibt beispielsweise Stimmungen vor, denen sich Rhythmus und Melodie anpassen, um neue Songs zu schaffen.

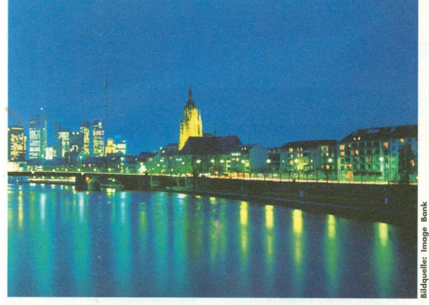
Der Buch- und Brettspiele-Verlag Ravensburger setzt



Im »Circus« von Sunflowers Kids finden die Kids eine kunterbunte Spielwiese vor



»XXth Century Art« lädt zum Spaziergang durch ein interaktives Museum



Bildquelle: Image Bank

»Meine Traumburg« von Ravensburger ermöglicht das kinderleichte Basteln kleiner Geschichten

»Wo steckt Carmen Sandiego?« ist bald als Junior-Edition für Kids erhältlich

nach seinem Aufklärungs-CD-ROM **Bitte nicht stören!** auf kinderfreundliche Spiele. Der erste vielversprechende Titel einer ganzen Reihe von Umsetzungen amerikanischer Software ist **Elroy jagt den Technokäfer**. Elroys Suche nach dem seltenen Insekt ist ein flottes Adventure mit viel schrägem Humor und schrillen Effekten. Die sorgfältige Umsetzung berücksichtigt nicht nur Text und Sprachausgabe, sondern auch die Hintergrundbilder, die komplett den deutschen Verhältnissen angepaßt wurden.

Ein auch für die Kleinsten leicht zu bedienender Geschichten-Baukasten ist **Meine Traumburg.** Das Schloß ist Kulisse für putzige Figuren vom Burgfräulein bis zum Drachen, die mit klar erkennbaren Icons dirigiert werden. So lassen sich schnell kleine Geschichten komponieren, die außerdem durch diverse versteckte Spiele bereichert werden.

Das erfolgreiche Kinderbuch **Robbi – Ein Robbenbaby flieht zu den wilden Tieren** erscheint in Kürze als CD-ROM, in der die Kids das Schicksal des putzigen Heulers in die Hand nehmen dürfen. BMG Interactive setzt ebenfalls auf den Nachwuchs und erweitert seine Palette um Europa Interactive, die CD-ROM-Version des bekannten Hörspiel- und Musik-Labels. Erste Titel, die sich noch in Produktion befinden, sind **Peter**, ein fantastisches Adventure, und **The Crazy Wild Animals**, eine lehrreiche und fröhliche Serie über wilde Tiere. An die Fans von Marilyn Monroe wendet sich **Die Akte Marilyn Monroe**. Darin dürfen Sie die Hintergründe ihres mysteriösen Todes untersuchen und müssen diverse Rätsel lösen, um weiterzukommen.

In fantastische Gefilde entführt uns demnächst Erich von Däniken in seinem CD-ROM **Kontakt mit dem Universum**, das mit Videoclips, Fotos und einer 3D-Brille über die mutmaßlichen Landungen außeriridscher Wesen auf der Erde informiert. In die unendlichen Weiten des Weltraums begeben wir uns mit **Star Trek Klingon Starfleet Academy** von Markt & Technik. Hier erleben Sie das knallharte Holodeck-Training klingonischer Raumfahrt-Kadetten hautnah mit, das sogar ein Sprachlabor enthält, in dem Sie den klingonischen Kauderwelsch entziffern können. (fs)



LESER-TOP 25



Platz	Titel	Hersteller	PC Player-Wertung
1	(8) COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin	91 %
2	(2) STAR TREK NEXT GENERATION: A FINAL UNITY	Spectrum Holobyte	82 %
3	(3) INDIZIERTES SPIEL	–	– %
4	(1) WING COMMANDER 3	Origin	89 %
5	(11) SIMON THE SORCERER 2	Adventure Soft	83 %
6	(6) NBA LIVE '95	Electronic Arts	86 %
7	(12) TIE-FIGHTER	LucasArts	85 %
8 (NEU)	THE NEED FOR SPEED	Electronic Arts	84 %
9	(4) FULL THROTTLE (VOLLGAS)	LucasArts	80 %
10	(9) SIM CITY 2000	Maxis	90 %
11	(5) DESCENT	Interplay	90 %
12	(23) HI-OCTANE	Bullfrog/Electronic Arts	75 %
13 (NEU)	PHANTASMAGORIA	Sierra	68 %
14	(14) PANZER GENERAL	SSI	81 %
15 (NEU)	MAGIC CARPET 2	Bullfrog/Electronic Arts	90 %
16	(10) CIVILIZATION	Microprose	91 %
17	(25) MECH WARRIOR 2	Activision	81 %
18	(20) NASCAR RACING	Papyrus/Virgin	88 %
19	(-) REBEL ASSAULT	LucasArts	86 %
20	(-) JAGGED ALLIANCE	Sir-Tech	76 %
21	(19) MAGIC CARPET	Bullfrog/Electronic Arts	87 %
22 (NEU)	DUNGEON MASTER 2	FTL/Interplay	77 %
23	(15) SYSTEM SHOCK	Looking Glass/Origin	91 %
24	(13) BIOFORGE	Origin	78 %
25 (NEU)	ASCENDANCY	Logic Factory	77 %

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



1	(1)	Star Wars Compilation	Softgold
2	(4)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
3	(-)	The Need For Speed	Electronic Arts
4	(-)	NHL Hockey '96	Electronic Arts
5	(-)	Battle Isle 3	Blue Byte
6	(2)	Myst	Broderbund
7	(6)	Star Trek Next Generation – A Final Unity	Spectrum Holobyte
8	(-)	Ascendancy	Logic Factory
9	(-)	Pinball Illusions	21st Century
10	(-)	Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts
11	(-)	3D Ultra Pinball	Sierra
12	(9)	Apache Longbow	Digital Integration
13	(15)	Mech Warrior 2	Activision
14	(-)	PGA Tour Golf '96	Electronic Arts
15	(10)	Flight Unlimited	Looking Glass

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Oktober 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(1)	Hugo	ITE
2	(5)	Die Siedler	Blue Byte
3	(3)	Hanse – Die Expedition	Ascon
4	(-)	SimCity 2000	Maxis
5	(2)	Biing	Magic Bytes

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Oktober 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1. (1) Windows 95
2. (2) Corel Draw 5.0
3. (4) Windows 3.11
4. (3) Norton Commander 4.0/5.0
5. (5) Microsoft Word 6.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: September /Oktober1995.

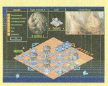
Schauspieler/in, den/die ich gerne mal in einem PC-Spiel sehen würde

1. Harrison Ford
2. Patrick Stewart
3. Sandra Bullock
4. Sean Connery
5. Arnold Schwarzenegger

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1. (1) Outpost
2. (2) Bundesliga Manager Hattrick
3. (-) Lost Eden
4. (3) Space Quest 6
5. (4) Frontier 2 – First Encounters



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

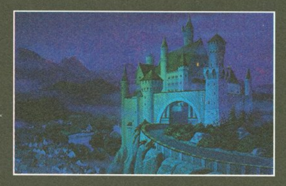
Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

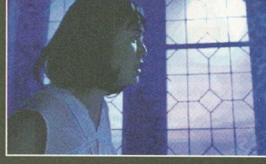
A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight®: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig/schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.







SIERRA®

Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog: Sierra, Robert Bosch Straße 32, 63303 Dreieich
Fax: (06103) 99 40 35

STREIT-GESPRÄCH

ENTWICKLUNG

Die Verkaufscharts werden von Spielen aus den USA und England dominiert. Verstehen deutsche Programmierer einfach zu wenig von ihrem Handwerk?

International erfolgreiche Top-Titel »Made in Germany« sind Mangelware. Fehlt es deutschen Spiele-Designern schlichtweg an Fantasie oder sind schlechte Rahmenbedingungen der Grund? Hiesige Demo-Programmierer genießen vom technischen Aspekt her einen hervorragenden Ruf. Es erscheinen qualitativ hochwertige Auftragsproduktionen aus deutscher Entwicklerhand, die dies bestätigen. Hingegen gibt es kaum in Deutschland designte Titel, die sich international durchsetzen. Selbst die rühmlichen Ausnahmen erreichen selten das Niveau ausländischer Top-Produktionen.

Obwohl Deutschland mittlerweile den drittgrößten Markt für Computerspiele stellt, beherrschen Veröffentlichungen aus dem anglo-amerikanischen Raum die Branche. Sind Titel, deren spielerische Qualität der technischen Brillanz weit hinterherhinkt, wirklich das Ende der Fahnenstange für deutsche Entwickler? Michael Kim und Winnie Forster trafen sich, um diese Frage ohne Beschönigungen zu diskutieren.

Michael: Ganz provokant: Deutsche Spieleentwicklungen sind innovationslos, langweilig und international in keiner Weise konkurrenzfähig!

Winnie: Stimmt nicht! Hier gibt's gute Leute und gute Produkte wie »Battle Isle« oder »Super Turrican«. Das wird von der deutschen Industrie aber nicht gefördert. Falls mal ein herausragendes Produkt erscheint, dann handelt es sich um das Spiel eigenständiger Entwickler, die nicht unter der Fuchtel eines deutschen Publishers den x-ten Fußball-Manager programmieren »dürfen«.



Winnie Forster, Chefredakteur der Videospiel-Fachzeitschrift »Maniac«, verteidigt die deutschen Kreativen gegen den Vorwurf der Unfähigkeit

Michael: Deutsche Spieleprogrammierer sind handwerklich perfekt, haben aber einfach keine Ahnung von spaßigem Spiel-Design.



»Battle Isle« gilt als positives Beispiel deutscher Programmierkunst

Winnie: Nicht ihre Schuld. Wo keine vernünftige Szene existiert, kein Informations-Austausch stattfindet und die Leute, die das Budget verwalten, keine Ahnung haben, kann das gar nicht funktionieren. In Amerika sind gute Produzenten seit den 70er Jahren gewachsen: Sie haben als Coder angefangen und in den 80ern ein neues Berufsbild geprägt, den Spiele-Produzenten.

Michael: Mir kommen die Tränen: Der arme deutsche Programmierer liegt darnieder, weil er nie gefördert wurde. Das war doch aber in den anderen Ländern genauso...

Winnie: Da haben sich Design und Entwicklung früher professionalisiert. In den USA gab es schon 1982 erfahrene Entwickler, die damals aufhörten zu programmieren und sich mit ihrem Entwicklungs-Knowhow auf die organisatorische und kaufmännische Seite konzentrierten. Das hat in Amerika geklappt, schau Dir Origin an.

Bei uns waren die Hälfte aller Spiele-Manager Leute, die am schnellen Geld statt am langfristigen Aufbau einer gesunden Industrie interessiert waren. Die Programmierer wurden oft übers Ohr gehauen.

Michael: Du willst also die klägliche aktuelle Situation als ein Überbleibsel der Lage vor über zehn Jahren bezeichnen?

Winnie: Schau Dir doch einmal die deutschen Spitzenleute an: Neben den Einzelgängern wie Manfred Trenz und eingeschworenen Cliquen wie Factor 5 haben es lediglich Lothar Schmitt und Thomas Hertzler mit ihrer Firma Blue Byte geschafft, einen auf internationalem Niveau operierenden Publisher zu etablieren. Leute die dort arbeiten, finden vernünftige Bedingungen vor – sie profitieren und lernen von ihrer Arbeitsumgebung.

Michael: Aber der Mangel an guten Anlaufstellen erklärt für mich höchstens, wieso es weniger Teams in Deutschland als anderswo gibt. Aber sie bräuchten ihrer internationalen Konkurrenz doch nicht qualitativ und ideenmäßig nachzustehen.

Winnie: Hätten erfahrene Programmierer die Möglichkeit, sich im Dienste eines Publishers nur ums Spieledesign zu kümmern und ihr Knowhow an eine neue Generation von Entwicklern weiterzugeben, dann würde sich die Situation schnell zum Positiven verändern.

> **»Deutsche Publisher sollten die Entwickler ermutigen, neue Wege zu gehen!«**

Michael: Sieh Dir doch einmal die »Auftrags-Sklaven« Factor 5 an. Die haben kein einziges Spiel wirklich selbst konzeptioniert und entwickelt. Sie warten auf den nächsten Auftrag von LucasArts, erhalten die Design-Vorgaben und setzen das dann technisch um. Eigene Ideen sind Fehlanzeige!

Winnie: Der hiesige Entwickler ist es nicht anders gewöhnt, er hofft auf einen Publisher, der ihm faires Geld für faire Arbeit bezahlt. In England haben zeitweise bis zu 50 professionell agierende Firmen auf Spiele gewartet, der Deutsche kann kaum mehr als fünf Firmen angehen.

Michael: Vergleich doch einfach mal ein einhei-

misches Adventure mit seinem amerikanischen oder englischen Gegenstück: Das deutsche ist öde und humorlos.

Winnie: Bei Electronic Arts in den Staaten laufen zwei Dutzend exzellenter Produzenten herum, die sowohl einem Anfängerteam als auch einer erfahrenen Entwickler-Crew zuarbeiten, vernünftige Arbeitsstrukturen und damit eine günstige Atmosphäre schaffen. Wir hingegen haben den nach den USA und Japan größten Spielemarkt, trotzdem existiert das Berufsfeld »Spiele-Produzent« hier nicht.

Michael: Hierzulande werden langweilige 80er-Jahre-Konzepte aufgewärmt, da fehlen doch die Ideen!

Winnie: Es wäre begrüßenswert, wenn der Publisher seine Entwickler ermutigen würde, neue Wege zu gehen. Aber wenn die Programmierer Angst haben müssen, einen ausgetretenen Weg zu verlassen, werden sie lieber auf der Stelle treten. Außerdem kaufen deutsche Publisher lieber ausländische Produkte ein, als eigene zu produzieren.

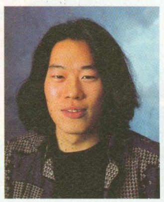
Michael: In Frankreich war es doch nicht anders. Und trotzdem haben französische Spiele einen ganz eigenen Charakter…

Winnie: Nein. Dort haben sich Firmen wie Infogrames und Coktel nicht gebildet, um ausländische Produkte zu vermarkten, sondern haben sich primär um die Eigenentwicklungen gekümmert.

Michael: In Deutschland gab's einfach keine fähigen Kreativen. Die französische Heimcomputer-Szene war kleiner als die deutsche, trotzdem können unsere Nachbarn auf Development-Ebene mit England und den USA konkurrieren.

Winnie: Das meine ich auch. Aber unsere Nachbarn haben die Programmierer gefördert, wir haben das nicht getan. Selbst dem technischen Laien, der gerade mal ein Titelbild malen konnten, wurde Beachtung geschenkt.

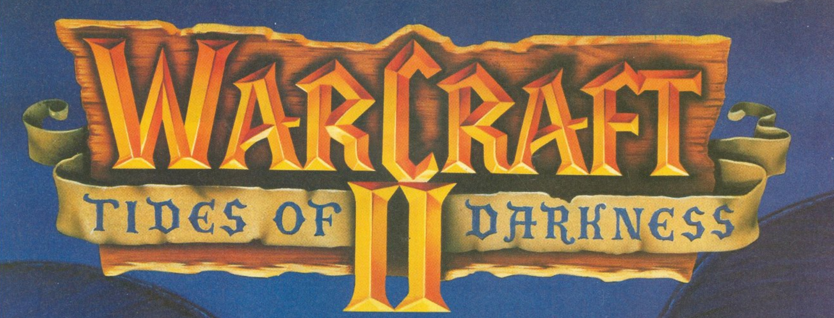
Michael: Während in Frankreich durch »Flashback« und »Alone in the Dark« das Action-Adventure-Genre entstand, werden hier noch immer Fußballmanager programmiert.



Programmierer Michael Kim glaubt nicht an die Konkurrenzfähigkeit deutscher Entwickler auf dem internationalen Spielemark

Winnie: Damit argumentierst Du mir entgegen: Den Gründer von Delphine habe ich 1990 kennengelernt. Das war ein Manager, aber auch ein Kreativer, dem seine Produkte nicht nur aus kommerzieller, sondern auch aus künstlerischer Sicht am Herzen lagen. Seine Entwickler konnten tagelang mit Ideen und Routinen herumspielen – die optimale Annäherung an ein Computerspiel. Daraus entstanden »Out of this World« und »Flashback«. Jetzt sitzen die Designer mit Steven Spielberg an einen Tisch. Davon profitiert die gesamte französische Branche. In Deutschland kommen die Programmierer nicht mal an den Geschäftsführer eines zweitklassigen Publishers heran.

(Michael Kim/fs)


WarCraft
Tides of
II
Darkness


Die Schlacht um Azeroth
Zu Land, Wasser und in

AKTUELLE MELDUNGEN

MASTER OF ORION 2



Master of Antares wird gediegene Planeteneroberung mit einem kräftigen Schuß Kolonieaufbau bieten

Die Galaxiekarte von Master of Antares in einer von zwei Zoomstufen

Microprose erobert weiter: »Master of Antares« ist der Nachfolger des Weltraum-Strategiespiels »Master of Orion«. Erneut streiten mehrere Rassen um die Vorherrschaft im Universum. Diesmal muß am Ende der Heimatplanet der uralten Rasse der Xenons eingenommen werden.

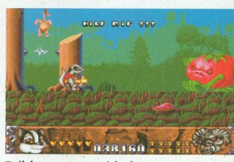
Master of Antares präsentiert sich im Gegensatz zum Vorgänger in Super-VGA und hat nun Sternensysteme, die über mehrere Planeten verfügen. Die Galaxiekarte läßt sich in zwei Zoomstufen betrachten, außerdem kann man einige Infofenster zu- oder wegschalten. Wie kaum anders erwartet, wurde die Komplexität nach oben geschraubt. So dürfen Sie noch detaillierter eigene Schiffsmodelle basteln und zahlreiche Installationen ins Orbit oder auf die Planetenoberflächen setzen. Außerdem wird es riesige Raumstationen, Offiziere und wieder jede Menge Forschungsstufen geben. Die übliche Mischung aus Diplomatie, Spionage und taktischen Kämpfen ist natürlich auch enthalten.

Größtes Highlight könnte der Mehrspielermodus per Modem, Netzwerk oder auch an einem Computer werden. Vorgänger Master of Orion war nur für einen Weltraumeroberer gedacht.

BITS & FUN IN MÜNCHEN

Hauptmotto der Messe »bits & fun '95« soll das multimediale Lernen sein. Interessierte können zuschauen, wie ein Lernprogramm für die CD entsteht. Außerdem gibt's massig Lernsoftware zum Ausprobieren. Der DMV-Verlag ist auch auf dieser Messe vertreten. Sie findet vom 24. – 26. November auf dem Messegelände in München statt.

WILDGEWORDENES STINKTIER



Tailchaser nennt sich das neue Jump-and-Run von Defcom

Unverhofft kommt oft: Von der Firma Defcom Software erscheint das Jump-and-Run »Tailchaser«. Held ist ein Stinktier, das gegen böse Monster antritt. Kleiner Ausschnitt aus der Feature-Liste: Scrolling mit 256 Farben, Sprachausgabe und Musik in Stereo, 7 Missionen, 25 unterschiedliche Waffen, gerenderte SVGA-Zwischensequenzen. Das Ganze gibt's Anfang '96 auf CD-ROM.

PENTIUM-RIVALE

Jetzt ist es endlich soweit: Cyrix läßt einen ernsthaften Pentium-Herausforderer auf den Markt los. Der ehemalige M1-Prozessor der Firma heißt jetzt »6x86« und ist der erste Chip, der einem Pentium wirklich Konkurrenz macht. Laut Cyrix steht der Chip bei 100 MHz Taktfrequenz in direkter Konkurrenz zu einem Pentium/133 von Intel. Er hat auch ein ähnliches Sockel-Layout wie der P54C, austauschkompatibel ist er allerdings nicht. Dazu sind Modifikationen am Prozessor-Steckplatz notwendig. Vermutlich wird es schnell Boards geben, in die sowohl ein 6x86 als auch ein Pentium passen. Der Prozessor ist sofort verfügbar und kostet rund 720 Mark. **(hf/la)**



Pentium, paß auf: Cyrix stellt mit dem »6x86« einen billigeren und angeblich schnelleren Chip vor.

5X86-UPDATE

In der letzten Ausgabe stellten wir den neuen »5x86«-Prozessor von Cyrix vor. Da der Chip in Fassung eines 486er-Motherboards paßt, ließen wir den Artikel unter der Prämisse »Aufrüsten mit 5x86« laufen. Wie uns Cyrix jetzt mitteilte, wird es den Chip in loser Form überhaupt nicht geben. Die Firma Peacock, die in Deutschland der Distributor für Cyrix ist, will den Chip ausschließlich zusammen mit speziell angepaßten Boards oder fertig eingebaut in PCs anbieten.

Außerdem erwähnten wir in dem Artikel, das Cyrix wohl aus kommerziellen Gründen den 5x86 vor dem M1-Prozessor auf den Markt brachte. Cyrix legt Wert auf die Feststellung, daß der Chip unter dem Namen M1SC parallel zum M1 entwickelt wurde.

KURZ & BÜNDIG

+++ Warner Bros. und Acclaim Entertainment schließen einen Vertrag, bei dem Acclaim die Spiele-Rechte an drei zukünftigen Filmproduktionen zufallen. Acclaim bekommt auch die Möglichkeit, an den Film-Sets herumzustöbern.

+++ Windows 95 hat sich in Amerika in der ersten Woche angeblich eine Million mal verkauft. OS/2 Warp von IBM, das bereits vor einem Jahr auf den Markt kam, hat bis heute diese nicht Zahl erreicht.

+++ Philips und Sony wollen ein Spiel parallel zum Film »Jumanji« entwickeln (Hauptrolle: Robin Williams). Das Spiel soll 1996 oder 1997 herauskommen.

+++ Noch ein Konkurrent für nVIDEA: Toshiba und LG Semicon Co., Ltd. stellen die »Mpact media eingine« vor. Bei dem Chip handelt es sich um eine kompakte Lösung für Video, 2D- und 3D-Grafik, Sound, Fax und Modem. Weitere Fähigkeiten sollen MPEG-2, ISDN-Videophone, Dolby Surround AC-3, 3D-Sound und Wave-Guide-Sound umfassen.

COMPUTER '95 IN KÖLN

Die ehemalige Amiga-Messe hat sich zum Top-Ereignis für PC-Spieler entwickelt. Auch dieses Jahr sind auf der »Computer '95« die großen Softwarefirmen mit Ständen vertreten, um ihre Weihnachtshits zu zeigen. Ganz nebenbei hat auch der DMV-Verlag ein paar Quadratmeter abgesteckt, um PC Player zu repräsentieren. Die Computer '95 findet vom 10. – 12. November in Köln statt.

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUS. JE 19.95 • ANLEITUNGEN JE 19.95

Titel	
7th guest	(L+P)
abandoned places	(L+P)
al'qadim - fluch des djinn	(L+P)
alone in the dark 3	(L+P)
amazon	(L+P)
amberstar	(L+P)
big red adventure	(L+P)
bioforge	(L+P)
bloodnet	(L+P)
cadaver	(L+P)
champions of krynn	(L+P)
code name: ice man	(L+P) A
codes & hexadressen	(L+P)
command & conquer	**(L+P)**
companions of xanth	(L+P)
creature shock	(L+P)
curse of enchantia	(L+P)
curse of the azure bonds	(L+P)
cyberia	(L+P)
daedalus encounter	**(L+P)**
dark forces	(L+P)
dark half	(L+P)
dark sun - shattered lands	(L+P)
dark sun 2	(L+P)
death gate	(L+P)
death knights of krynn	(L+P) A
discworld	(L+P)
dragon lore	(L+P)
dragonsphere	(L+P)
dreamweb,universe, niet.	**(L+P)**
dungeon master 2	**(L+P)**
ecstatica	(L+P)
eric the unready	(L+P)
eternam	(L+P)
faery tale adventure	(L+P)
flashback	(L+P)
flies attack on earth	(L+P)
flight of the amazon queen	(L+P)
freddy pharkas	(L+P)
gabriel knight	(L+P)
gateway to the savage frontier	(L+P)
guilty	(L+P)
heimdall	(L+P)
heimdall 2	**(L+P)**
hell, bureau 13	**(L+P)**
höhlenwelt saga	(L+P)
inherit the earth (erben der erde)	(L+P)
jewels of oracle	**(L+P)**
journeyman's project 2	**(L+P)**
kathedrale	(L+P)
king's quest 7	(L+P)
kult	(L+P)
lands of lore	(L+P)
legend of faerghail	(L+P)
legend of kyrandia 3	(L+P)
last dynasty	**(L+P)**
les manley - lost in l.a.	(L+P)
little big adventure	(L+P)
lost eden, myst, noctrop.	**(L+P)**
lost in time teil 1 und 2	(L+P)
lösungsbuch d. flugsims	(L+P)
lure of the temptress	(L+P)
menzoberranzan	(L+P)
orion conspiracy	**(L+P)**
personal nightmare	(L+P)
phantasmagoria	**(L+P)**
pool of radiance	(L+P)
pools of darkness	(L+P) A
ports of call	(L+P)
prisoner of ice	**(L+P)**
prophecy of the shadow	(L+P)
ravenloft 1 strahd's possession	(L+P)
ravenloft 2 stone proph.	**(L+P)**
return of the phantom	(L+P)
return to zork	(L+P)
rex nebular	(L+P)
rings of medusa	(L+P)
ringworld	(L+P)
sam und max - hit the road	(L+P)
schatz am silbersee	(L+P)
shadow caster	(L+P)
shadow of the beast	(L+P)
shadow of the comet	(L+P)
shadow sorcerer	(L+P)
simon the sorcerer	(L+P)
simon the sorcerer 2	**(L+P)**
space quest 6	**(L+P)**
spirit of adventure	(L+P)
star trek ng a final unity	**(L+P)**
summoning	(L+P)
superhero l. of hoboken	(L+P)
system shock	**(L+P)**
ultima 8 - pagan	(L+P)
veil of darkness	(L+P)
vollgas	**(L+P)**
waxworks	(L+P)
woodruff-schnibble of azimuth	(L+P)
zak mc kracken	(L+P)

Fett gedruckte Titel sind neu!

CPS-Sammelband 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.

CPS-Sammelband 1 ...... 25.- DM

SAMMELBÄNDE JE 25.-

(mit Lösungen und - wo vorhnoden - Plänen für mehrere Spiele)

Titel	L	P
Alone in the Dark 1+2	L	P
Bard's Tale 1-3	L	P
Chrono Quest 1+2	L	-
Conquests of Camelot/-of Longbow	L	P
CPS Sammelband 1	L	P
Deja Vu 1+2	L	-
Dung.-Master/Chaos strikes back	L	P
Eco Quest 1+2	L	P
Elvira 1+2 (nicht für C 64)	L	P
Eye of the Beholder 1-3	L	P
Goblins 2+3	L	-
Inca 1+2	L	-
Indiana Jones 3+4	L	P
King's Quest 1-6	L	P
Laura Bow 1+2	L	P
Legend of Kyrandia 1+2	L	P
Leisure Suit Larry 1-6	L	P
Manhunter 1+2	L	P
Maniac Mansion 1+2	L	P
Might & Magic 3-5	L	P
Monkey Island 1+2	L	P
Police Quest 1-4	L	P
Prince of Persia 1+2	L	P
Quest for Glory 1-4	L	P
Space Quest 1-5	L	P
Spellcasting 101+301	L	-
Star Flight 1+2	L	-
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2	L	P
Ultima 3-6	L	P
Ultima 7/1+U 7/2+Forge o.Virt.	L	P
Ultima Underworld 1+2	L	P
Wizardry 6+7	L	P

DIE RATGEBER

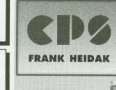
SIE MÖCHTEN GELD SPAREN?

Unsere Preissenkungen helfen Ihnen dabei:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **deutsche Anleitungen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher 25.- je Band;
- **vergleichen Sie selbst die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**
  Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.

Bitte beachten Sie unsere neuen Bestellzeiten!

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN



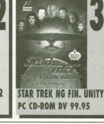
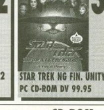
VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte ...... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme ...... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)



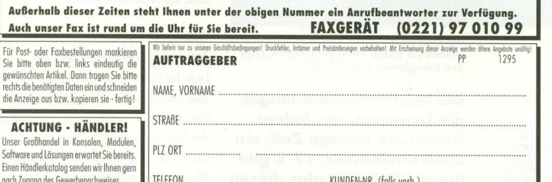

1 COMMAND & CONQUER
PC CD-ROM DV 89.95

2 DUNGEON MASTER 2
PC CD-ROM DV 79.95

3 STAR TREK NG FIN. UNITY
PC CD-ROM DV 99.95

DIE WEITEREN PLÄTZE	CD-ROM
4. SIMON THE SORCERER 2 DV	79.95
5. ASCENDANCY DV	79.95
6. VOLLGAS (FULL THROTTLE) DV	79.95
7. TERMINAL VELOCITY DA	74.95
8. PRIMAL RAGE DA	79.95
9. BATTLE ISLE 3 DV	89.95
10. JAGGED ALLIANCE DV	89.95



TELEFONVERKAUF MO.-FR. 10⁰⁰-14⁰⁰ UHR **TELEFON (0221) 97 010 97**

ACHTUNG: NEUE BESTELLZEITEN!

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.
Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. **FAXGERÄT (0221) 97 010 99**

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte oben bzw. links eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER!
Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gern nach Zugang des Gewerbenachweises.

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung dieser Anzeige werden ältere Angebote unültig!

AUFTRAGGEBER PP 1295

NAME, VORNAME ....

STRAßE ....

PLZ ORT ....

TELEFON .... KUNDEN-NR. (falls vorh.) ....

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Titel		Preis
Adams Family Pinball	DA	69.00
Air Power	**DV**	**69.00**
Aladdin	DA	59.00
Atlas	DV	59.00
Baldie	DV	69.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	59.00
Crusade	**DV**	**79.00**
Fighter Wing	DA	66.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Hexen	DV	89.00
HUGO!	DV	69.00
Lion King	DA	59.00
Menzoberranzan	DA	69.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.o. Soccer	**DV**	**75.00**
Sim Tower (Win)	**DV**	**79.00**
Space Academy	**DV**	**64.00**
Tie Fighter	DV	79.00
Tiny Troops	**DA**	**64.00**
Transport Tycoon	DV	69.00
Willi Lembke Manager	DV	59.00

IBM/PC-Sonderangebote

Titel		Preis
Cyberbikes	DA	49.00
Dschungelbuch Win 95	DA	49.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indianer Jones Desk	DV	29.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Schatz im Silbersee	DV	39.00
Siedler	DV	49.00
Star Crusader S & D.	DV	29.00
Trick or Treat	DA	49.00
Wolfsbane	**DA**	**49.00**
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele

Titel		Preis
„Z"	**DV**	**74.00**
11th Hour	**DV**	**89.00**
3D Atlas (Win95)	DA	99.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Descent under Mount.	??	94.00
AD&D Dragon Dice	??	94.00
AD&D Realms War	DA	94.00
Adams Family Pinball	DA	69.00
AH-64D Longbow	DV	89.00
Air Power	**DV**	**79.00**
Al Unser Jr's Racing	**DV**	**59.00**
Aliens	**DV**	**79.00**
Aliens Odyssey	DV	74.00
Alone in the Dark 3	DV	84.00
Apache Longbow	DV	69.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Arcade Classic	DA	74.00
Ascendancy	**DV**	**84.00**
Assault Rigs	DA	79.00
Atlas	DV	54.00
Azrael's Tear	DV	89.00
Baldie	DV	69.00
Batman Forever	DA	94.00
Battle Beast	**DV**	**79.00**
Battle Isle 2 & Data	**DV**	**69.00**
Battle Isle 3	DV	79.00
Beavis & Butthead	DA	74.00
Berlin Connection	DV	89.00
Bermuda Syndrom	DV	79.00
Biing	**DV**	**69.00**
Bleifuss	DV	59.00
Blind Date	DA	58.00
Bloodwings	EV	89.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Bureau 13	DA	69.00
Buried in Time	**DV**	**79.00**
Burn Cycle	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Champions.Pool Win95	DA	79.00
Chess for Kids Win95	EV	79.00
Chronomaster	DV	79.00
Civilisation Net	**DV**	**89.00**
Clayfighter 2	EV	89.00
Clearing House	DV	69.00
Comanche & Missions	DV	59.00
Command & Conquer	**DV**	**89.00**
Congo-Descent into Z	DA	79.00
Conquest o.t.n.World	DA	94.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyber Judas	**DV**	**79.00**
Cyberia 2	**DV**	**94.00**
Cybermage-Darklight	**DV**	**89.00**
Cyberspeed (Win)	DV	89.00
CyClones	**DA**	**75.00**
Dark Sun 2	DA	69.00
Dark Universe	DV	79.00
Darker	DA	79.00
Das Schwarze Auge 2	DV	69.00
Der Coach	**DV**	**79.00**
Der Kapitalist	DV	89.00
Des Kaisers Kleider	DV	58.00
Destruction Derby	DA	94.00
Double Switch Win 95	EV	79.00
Driving Need f.Speed	**DV**	**89.00**
Dungeon Keeper	**DV**	**89.00**
Dungeon Master 2	**DV**	**79.00**



Titel		Preis
Dining Table (Win95)	??	94.00
EA Sports Rugby	DA	79.00
Elite 3-1st Encount.	DA	69.00
Endorfun	DA	59.00
Extractors	DA	58.00
Extreme Pinball	DA	79.00
Fade to Black	**DV**	**89.00**
Fifa Soccer 96	**DV**	**88.00**
Fighter Duel	DV	74.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Flight Simulator 5.1	**DV**	**129.00**
Flight Unlimited	DV	93.00
Frankenstein (Win)	DA	104.00
Froschkönig	DV	59.00
Full Thrott. Vollgas	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	DV	79.00
Heart o.t. Darkness	**DV**	**89.00**
Heart of the Darknes	EV	89.00
Hexen	DV	94.00
Hi Octane	DV	89.00
Hugo 3 - CD	**DV**	**79.00**
Human Recall	DV	99.00
Ice & Fire	DV	74.00
Incredible Machine 2	**DV**	**69.00**
Indy Car Racing 2	DA	74.00
Island Casion	DV	74.00
Jagged Alliance	DV	94.00
John Madden 96	**DA**	**89.00**
Jorune: Alien Logic	DA	69.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom: Far Reaches	DA	79.00
Kiyeko -Nacht der D.	DV	59.00
Lion	DV	74.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Loadstar	EV	69.00
Locus	DV	94.00
Lost Eden	DV	79.00
Lucas Arts Top Adve.	DV	79.00
Lucas Arts Air Clas.	DA	89.00
Lucas Arts Cl. Adv.	DA	109.00
Magic Carpet 2	**DV**	**84.00**
Magic Carpet Plus	DV	89.00
Marco Polo	DV	64.00
Mech Commander	DA	94.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	**EV**	**69.00**
Mission Critical	DA	79.00
Monopoly	**DV**	**69.00**
Mortal Coil	DV	69.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	DV	99.00
NBA Jam Tourn. Win95	DV	94.00
NBA Jam Tournament	DA	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
Networks A4	DV	79.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00
NHL Hockey 96	**DV**	**88.00**
Panic in the Park	DA	79.00
Panzergeneral 2 W95	DV	79.00

Titel		Preis
Panzergeneral 2 Wi95	EV	89.00
Panzergeneral	**DA**	**59.00**
Perfect General 2	DA	79.00
PGA Tour Golf 96	**DA**	**89.00**
Phantasmagoria (Win)	**DV**	**89.00**
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Primal Rage	**DA**	**79.00**
Prisoner of Ice	DV	79.00
Revolution X	DA	94.00
Riddle of Master Lu	DV	89.00
Ring der Nibelungen	DV	64.00
River of Dawn	DA	74.00
Sensible Golf	**DV**	**64.00**
Sensible W.o. Soccer	**DV**	**75.00**
Shanghai Great Mom.	DV	84.00
Shannara	DV	79.00
Shell Shock	DV	79.00
Shockwave (Win95)	DV	89.00
Silent Hunter	**DV**	**79.00**
Silent Steel (Win)	**DV**	**109.00**
Sim Ant	DV	79.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	99.00
Sim City 2000 win	**DV**	**119.00**
Sim Isle	DV	84.00
Sim Tower (win)	**DV**	**79.00**
Sim Town	**DV**	**69.00**
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Skins Golf Bighorn	DA	94.00
Space Academy	**DV**	**69.00**
Space Marines	DV	89.00
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**79.00**
Star Trek Omnipedia	EV	69.00
Star Trek Chess Win	EV	94.00
Star Trek: Next Gen.	DV	89.00
Star Trek: JR Enh.	**EV**	**94.00**
Steel Panthers	**DV**	**79.00**
Stonekeep	**DV**	**99.00**
SU 27 Flanker	DV	89.00
Tank Commander	DA	59.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00
Thunderhawk 2	DV	79.00
Thunderscape	DV	89.00
Thunderscape	**EV**	**79.00**

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

Titel		Preis
Tilt	**DA**	**59.00**
Tiny Troops	DA	69.00
Total Distortion	DA	89.00
Trial by Magic	DA	59.00
Trick or Treat	DA	59.00
Trivial Pursuit	DV	79.00
Turrican 2	DA	65.00
US Navy Fighter Gold	**DV**	**89.00**
USS Ticonderoga W95	**DA**	**79.00**
Virtual Snooker	DA	94.00
VR Baseball (Win)	??	94.00
Warcraft 2	DV	84.00
Warhammer-Im Schatt.	DA	89.00
Warhammer Dark Crus.	DA	89.00
Warlords II - Deluxe	EV	89.00
Warriors	DA	69.00
Waterworld Strategy	DV	94.00
Waterworld Action	DV	94.00
Westwood Compilation	DV	79.00
Whale's Voyage 2	**DV**	**79.00**
Willi Lembkes Manag.	DV	59.00
Wing Commander 4	DV	99.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wipe out	DA	94.00
Witchaven	DV	79.00
Wolfsbane	DA	59.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
WWF Wrestlemania Arc	DA	89.00
X-Fighters US	DV	89.00
Zaark & Night Team	**DV**	**79.00**
Zombie Dinos	EV	79.00

CD-Rom Spiele-Sonderangebote

Titel		Preis
7th Guest	DA	24.00
Anstoss World Cup E.	DV	29.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge Mission	DV	39.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Commander Blood	DV	39.00
Cyberbikes	DA	49.00
Das Schwarze Auge 1	DV	44.00
Dawn Patrol Classic	**DV**	**25.00**
Dragon Lore	DV	39.00
EA Demo CD Sampler 2	DV	7.00
Hand of Fate	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Jungle+Desert Strike	DA	49.00
Labyrinth of Time	DA	29.00
Lands of Lore	DV	34.00
Master of Magic	**DV**	**49.00**
Menzoberranzan	DA	39.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Nectaris	**DV**	**39.00**
NHL Hockey Classic	**DA**	**29.00**
Noctropolis	**DV**	**34.00**
PC Games Cheat	DA	25.00
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Pirates Gold	DV	39.00
Populous&Powermonger	DA	29.00
Privateer Classic	**DA**	**29.00**
Rand Mcnally World	EV	49.00
Renegade-Return t.J.	DA	49.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
Space Hulk Classic	**DV**	**29.00**
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.00
Star Trek 25th Ann.	EV	29.00
Stonekeep „"DEMO"„	DA	6.50
Strike Com. Classic	DA	29.00
Subwar 2050 & Miss.	DV	29.00
Super Karts Plus	DV	49.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Total verr. Rallye	DV	39.00
Ultima 7 Compilation	**DA**	**29.00**
Ultima Underw. 1 & 2	**DA**	**29.00**
US Navy Fighter Data	**DV**	**39.00**
Virtuoso Classic	DV	19.00
Wing Com. 2 Classic	DA	29.00
Wing Com. Armada Cl.	DA	29.00
Wings of Glory Enh.	DV	44.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	49.00

IBM/PC-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Boxen 720	DV	74.00
Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	54.00
Gravis Analog Pro T.	DV	59.00
Gravis Gamepad	DV	39.00
Gravis Joystick sw.	DV	46.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	89.00
Pro Pad SV-231	DV	35.00
Raider Joystick 206	DV	32.00
Trackstick SV-204	DV	64.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS. *Versand für* ***Österreich****, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026*
Versand für ***Deutschland****, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.* • *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.*

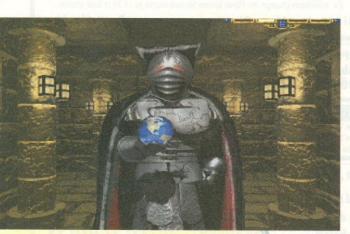
Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

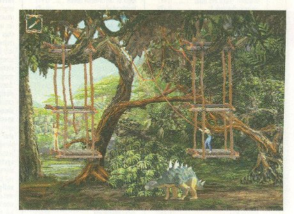
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 12/95

17 Demos für den Herbst



Die Welt in der Hand des Bösewichts: Die besonders große Stonekeep-Demo zeigt den kompletten ersten Level.



Urzeitlich und doch modern: Bermuda Syndrome wartet unter Windows mit hochauflösender True-Color-Grafik auf.

Die Nächte werden länger, die Temperaturen fallen: Genau die richtige Zeit, ein Spiel anzutesten. 17 x gibt Ihnen PC Player plus diesen Monat Gelegenheit, aktuelle Hits auszuprobieren.

Mit der Weihnachtszeit kommt auch die Saison der vielen Neuerscheinungen im Spielemarkt. Dementsprechend dick fällt diesen Monat das Angebot an spielbaren Demos aus. Vom Fantasy-Knüller »Stonekeep« über zwei Rennspiele, »Destruction Derby« und »Bleifuß«, bis hin zum Grafik-Adventure »Frankenstein« reicht das Angebot an testbaren Versionen.

Gleich fünfmal müssen Sie diesen Monat zu Windows greifen, wenn Sie bestimmte Demos ausprobieren wollen. Dabei wird allerdings nicht einmal Windows 95 benötigt – »Frankenstein«, »Arcade America«, »Bermuda Syndrome«, »Zoop« und »Endorfun« geben sich auch mit Version 3.1 zufrieden.

Das bedeutet aber auch 12 x Spielespaß für DOS. An vorderster Front steht natürlich die 120-MByte-Demo zu »Stonekeep« von Interplay. Der komplette erste Level des Rollenspiels zeigt Ihnen, warum das Programm knapp zwei Jahre länger dauerte als erwartet. Optisch wenig eindrucksvoll, aber spielerisch gewitzt geben sich die »Worms«. Das Duell der Killer-Regenwürmer sollten Sie sich unbedingt ansehen. Und im Rennen um die schnellste 3D-Grafik treten diesmal gleich zwei neue Auto-Simulationen an: »Bleifuß« und »Destruction Derby« imponieren mit flotter und detailreicher Grafik.

Bug-Report in eigener Sache

Leider hat unsere CD-ROM zu Ausgabe 11/95 unter zwei ziemlich dicken Fehlern gelitten, wodurch die Demos zu »Pitfall« und »Primal Rage« unspielbar wurden. Was war passiert?

Die von der Firma Activision zur Verfügung gestellte Pitfall-Demo wurde leider mit einem Kopierschutz versehen. Dabei wird die Position des ersten Audiotracks auf der CD-ROM geprüft. Dieser eigentlich nur für die Verkaufsversion sinnvolle Schutz kann leider in der Demo nicht umgangen werden. Da durch die anderen Demos auf der PC Player-CD die Audiotracks zwangsweise anders gelagert sind, kommt es zu der Fehlermeldung, daß doch bitte die CD eingelegt werden soll. Wir arbeiten zusammen mit Activision an einer Lösung dieses Problems. Gleichzeitig haben wir mal wieder den Herstellungsprozeß von PC Player plus so geändert, daß wir auch solche Probleme erfassen können, ohne Zeit zu verlieren und die CD dadurch unaktuell zu machen. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Bei der Primal-Rage-Demo wurde hingegen beim Mastering einfach eine Datei nicht vollständig kopiert; irgendwo auf dem Weg von unserem Netzwerk zum CD-Brenner blieb der Schluß einer Datei hängen. Wir haben die Demo deswegen auf dieser Ausgabe vollständig wiederholt und dabei auch älteren MS-DOS-Versionen angepaßt, die vorher mit dem Installationsprogramm Schwierigkeiten hatten.

ADVENT, ADVENT, DIE TANNE BRENNT



Wenn Sie sich schon mal so richtig in die vorweihnachtliche Stimmung bringen wollen, installieren Sie einfach »Sony Interactive Xmas«.

Es ist ein Bildschirmschoner mit interaktivem Spiel und vielen Überraschungen, rund um die Sony MiniDisc. Die Installation erfolgt mit dem Programm SETUP im Verzeichnis »SONYXMAS« auf der CD.

Wichtige Hinweise zu Windows

Aus technischen Gründen wurde der Namen der Datei nochmals geändert, mit der Sie unsere Windows-Programme aufrufen. Bitte starten Sie unter Windows 3.1 das Programm **AUTORUN.EXE** im obersten Verzeichnis der CD-ROM. Es erscheint nun ein Mini-Menü, aus dem Sie alle Windows-Programme aufrufen können. Auf vielfachen Wunsch unserer Leser legen wir keine Programmgruppen mehr an. Unter Windows 95 startet dieses Mini-Menü übrigens automatisch, wenn Sie unsere CD-ROM in das Laufwerk einlegen. Wollen Sie das nicht, sollten Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie die CD-ROM-Schublade schließen und die CD das erste Mal abgetastet wird.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46a,
85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. **(bs)**

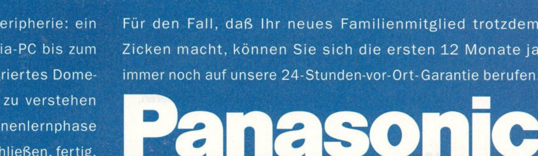
Ihr CD-Player hat lange darauf gewartet. Ihr Radio würde sich wirklich freuen. Ihr Diktiergerät hat es sich schon immer gewünscht. Ihr Cassettenrecorder würde sofort damit anbändeln. Ihr PC ist sowieso scharf drauf. Und weil Sie schon immer alle glücklich machen wollten, sollten Sie jetzt schnell anrufen.

Tel.: 040/85 49 24 77.

1 JAHR 24 STUNDEN VOR ORT GARANTIE

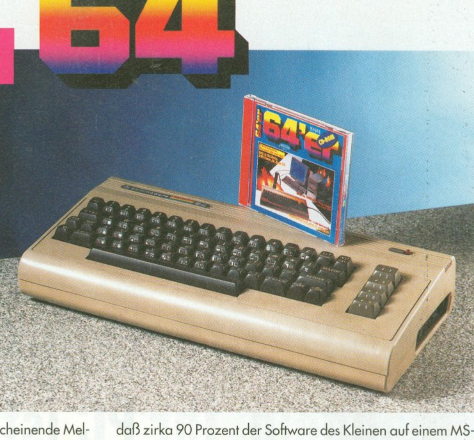
Da freut sich die ganze Multimedia-Peripherie: ein Monitor, der sie alle versteht. Vom Multimedia-PC bis zum CD-Player. Und der Ihnen dies über sein integriertes Dome-Stereosoundsystem auch klar und deutlich zu verstehen gibt. Selbst die übliche und langwierige Kennenlernphase entfällt dank der „Plug and Play"-Funktion. Anschließen, fertig.

Für den Fall, daß Ihr neues Familienmitglied trotzdem Zicken macht, können Sie sich die ersten 12 Monate ja immer noch auf unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie berufen.



Test: »64'er-CD«

WHEN I'M 64



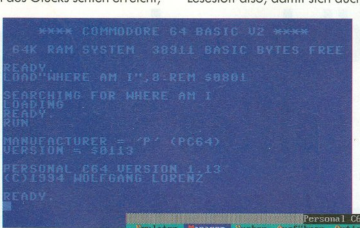
Endlich ein C 64-Emulator mit reichlich Bonus-Software: Die gesammelten Leserservice-Disketten der Zeitschrift »64'er« wurden mit auf dieses CD-ROM gepackt. Hunderte von Kleinoden der 80er Jahre feiern auf dem PC-Bildschirm ein Comeback – und der ganze Nostalgiespaß kostet gerade mal 30 Mark.

Ach, was waren das für Zeiten. Ehrfürchtig schloß man den brandneu erstandenen Commodore 64-Computer an das Fernsehgerät der Eltern an und freute sich wie ein Schneekönig über die hellblau erscheinende Meldung »38911 Basic Bytes Free«. Tagsüber hackte man allerhand unsinniges in den Computer und verbrachte einen Großteil seiner Jugend damit, auf das Laden von Programmen von der Datasette zu warten. Zu tiefer Nachtstunde torkelte man schließlich ins Bett und schlief friedlich mit Gedanken an »LOAD "$",8,1« ein. Schulnoten und Abschluß waren gefährdet, aber das war egal. Der Gipfel des Glücks schien erreicht, als ein Floppy-Laufwerk mit einer Kapazität von 150 KByte und ein Farbmonitor auf dem weihnachtlichen Gabentisch standen...

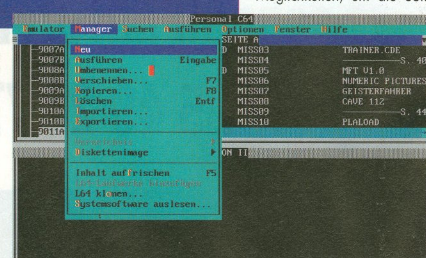
Das ist mittlerweile rund zehn Jahre her. Der Heimcomputer C 64 erlebte seine Blütezeit lange vor der heutigen Pentium- und Windows-95-Hysterie. Man ist älter geworden, und wurde vor allem angesichts des von Abstürzen und Fehlfunktionen gezeichneten PC-Alltags aller Illusionen beraubt. Zum nostalgischen Glück gibt es jetzt das »64'er CD-ROM« des Magna-Media-Verlags. 12 Jahrgänge an Software der »64'er«-Zeitschrift sind hier zusammen mit zwei Emulatoren vereinigt, um die gute alte Zeit wieder aufleben zu lassen.

Kernstück der CD ist die Shareware-Version des »Personal C 64«-Emulators (kurz »PC 64«) von Wolfgang Lorenz. Die Software läuft auf dem PC und ist in der Lage, einen C 64 so vollständig zu emulieren, daß zirka 90 Prozent der Software des Kleinen auf einem MS-DOS-Computer arbeitet. Und wenn schon emuliert wird, dann aber richtig. Kleiner Ausschnitt aus den Fähigkeiten: Steuerung der Emulationsgeschwindigkeit, um fiese Actionspiele handzahm zu machen; Speichern von »Images«, um bei einer beliebigen Software Spielstände zu speichern. Die Anleitung zum Emulator hat einen Umfang von rund 300 KByte; genug Lesestoff also, damit sich auch ein ausgebuffter Fan austoben kann. Wer übrigens das Cover der CD an Wolfgang Lorenz einschickt, bekommt die Vollversion des PC 64 (inzwischen in der Version 1.18) um DM 5,- günstiger.

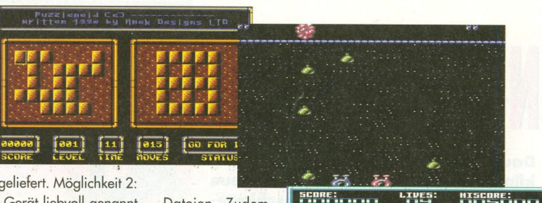
Da ein PC die Disketten des kleinen Commodore nicht direkt lesen kann, gibt es zwei Möglichkeiten, um die Soft-



Oh, du schönes Commodore-Blau: Diese vertraute Farbkomposition wird dank des Emulators auf PC-Monitoren Wirklichkeit.



Wichtigster Bestandteil der CD: Der C 64-Emulator »PC 64«; der auf dem PC einen C 64 von Commodore nachbildet.



ware auf den PC zu übertragen. Möglichkeit 1: Der Fan verbindet seinen PC über Kabel mit einem echten C 64, und kann so Disketteninhalte der 1541-Floppy auf den PC übertragen. Das Kabel wird in der Vollversion des PC 64 mitgeliefert. Möglichkeit 2: Der »Brotkasten«-Liebhaber (wie das Gerät liebvoll genannt wurde) verbindet den PC über ein selbstgebautes Kabel direkt mit der 1541-Floppy. Zum Kopieren einer Diskette gibt es auf der CD die Programme »X1541« oder »TRANS64«. Die Bauanleitung für das Kabel ist in der Readme-Datei des X1541-Programms enthalten. Die Programme transferieren Daten sowohl vom C 64 zum PC als auch umgekehrt.

Software-Futter für den simulierten C 64

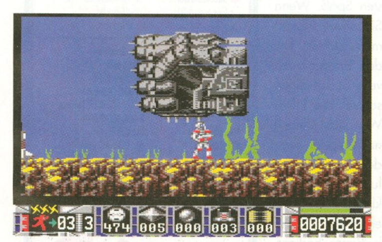
Zwei wichtige Einschränkungen gibt es allerdings: Kopiergeschützte Disketten können mit der Software nicht auf den PC übertragen werden. Darüber hinaus wäre der PC 64 auch gar nicht in der Lage, einen Kopierschutz der 1541-Floppy zu emulieren. Beides hat zur Folge, daß zum Beispiel ein Originalspiel nicht mit dem PC 64 zusammenarbeitet; früher hatten nahezu alle Profi-Programme einen Disketten-Kopierschutz.

Wem das alles erst einmal zu kompliziert ist, widmet sich den über 2000 Programmen, die bereits auf der CD vorhanden sind. Hier handelt es sich um die gesammelte Software der Leserserveice-Disketten, welche in rund einem Jahrzehnt von der legendären Fachzeitschrift »64'er« veröffentlicht wurden. Alles ist bereits betriebsfertig im PC 64-Format vorhanden. So findet sich hier manche vergessene Action-, Denk- und Adventure-Perle, welche die 64'er im Laufe ihres Bestehens veröffentlichte. Allerdings ist es sinnvoll, daß der zukünftige CD-ROM-Fan zwecks Anleitungslektüre die zugehörigen Hefte besitzt. Auf der CD gibt es keinerlei Hinweise auf den Verwendungszweck der zusammengetragenen Software. Die Disketten-Inhalte selber enthalten ebenfalls kaum Tips; schließlich waren sie nur als Beilage zum Heft gedacht. Anleitungen für Adventures fehlen also ebenso, wie die Erklärungen für die teilweise im Assembler- und Objekt-Format vorhanden Dateien. Zudem sind heutzutage Assembler-Routinen für einen PC-Anwender wohl in seltensten Fällen noch von Interesse.

Schön wäre auch gewesen, wenn auf der CD zusätzlich die Disketteninhalte der Zeitschrift »Happy-Computer« vertreten wären. Die dort veröffentlichten Programme waren größtenteils Spiele, während sich die 64'er eher der ernsthaften Anwendungs-Software verschrieben hatte. Daß bei der Zusammenstellung der CD echte Fans am Werk waren, merkt man auch an den vielen weiteren Zusatz-Programmen. So gibt es zum Beispiel ein Programm, das mit dem PC ein Netzwerk aufbaut, sowie einen C 64-Emulator für den Amiga. Außerdem findet man jede Menge kleinere Programme, um die Daten vom C 64 zu verwalten und zu konvertieren. Wem das alles nicht genug ist, stöbert in weiteren Unterverzeichnissen, und findet dort weitere Emulatoren für die Computer »Atari 800« und »Sinclair ZX Spectrum«.

Alle, die den Commodore 64 und die Zeitschrift 64'er nicht kennen, sollten lieber die Finger von der CD lassen. Aus heutiger Sicht ist es wohl kaum noch sinnvoll, sich mit diesem Heimcomputer-Veteranen zu befassen, und die CD bietet für ernsthafte Vertiefungen keine Anleitungen. Echte Fans, Heimcomputer-Veteranen oder Brotkisten-Nostalgiker können jedoch zuschlagen. Es macht unheimlich Spaß, sich durch die Bestände von 220 alten 64'er-Disketten zu wühlen. (hf)

Nostalgie laß nach: Stundenlang saß man vor der »Brotkiste«, um diese Spiele im Hexdump-Listing einzuhacken. Spaß gemacht hat's allemal.



C 64-Profispiele (hier »Turrican«) haben wegen des alten Disketten-Kopierschutzes mit dem Emulator Probleme



64'er-cd

- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

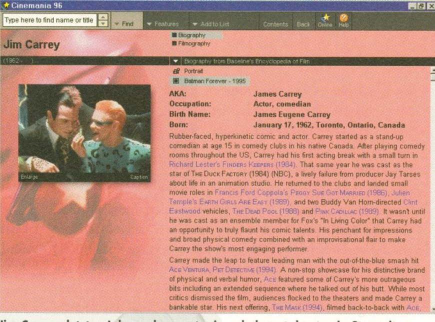
Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 4 MByte RAM.

Programm-Typ:	**64'er-Emulator plus Programmsammlung**
Hersteller:	**Magna-Media**
Ca.-Preis:	**DM 30,–**
Festplatte:	**ca. 2 MByte (variabel)**
CD-ROM:	**ca. 120 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**historisch**
Sound:	**historisch**
Bedienung:	**befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 70

CINEMANIA '96

Dauerbrenner: Rechtzeitig zum ausklingenden Jahr legt Microsoft die neue Ausgabe seines Kino-Nachschlagewerks »Cinemania« vor.



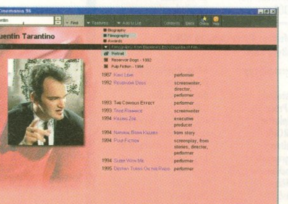
Jim Carrey: letztes Jahr noch so gut wie unbekannt, heute ein Star mit exorbitanten Gagen.

Hundert Jahre Film? War das gräßlich! Wer zählt die salbungvollen Worte unberufener Kommentatoren, wer die sinnlosen Sondersendungen, wer die selbstgehäkelten Filmpreise längst vergessener Städte? Gottlob ist das alles vorbei.

Ende letzten Jahres gab's ein dickes Trostpflaster für die angeschlagene Cineastengeduld: Microsofts Multimedia-Oldie »Cinemania« erschien in der aufgepeppten und stark verbesserten »Cinemania 95«-Variante. Damals wurde angekündigt, Hersteller Microsoft wolle jährlich sein Kino-Nachschlagewerk aktualisieren. Das ist mit »Cinemania 96« nun pünktlich geschehen. Die neue Version verbindet 25.648 Multimedia-Schnipsel (knapp ein Fünftel Einträge mehr als letztes Jahr) zum Thema Kino mit den Annehmlichkeiten des Hypertext. So hangelt man sich per Mausklick von der Filmkritik »2001 – Odysee im Weltraum« zur Biografie des Regisseurs Stanley Kubrik. Von dort geht's zu seinem Schocker »Uhrwerk Orange« und klickt man da auf Hauptdarsteller Malcolm McDowell, ist man schnell bei dessen Rolle in »Star Trek – Generations« gelandet – bei soviel Komfort sehen Filmlexika in Buchform ganz schön alt aus.

Die meisten der Filme werden vom US-Filmkritiker-Urgestein Roger Ebert, Leonard Matlin und Pauline Kael besprochen – in lupenreinem Englisch (eine deutsche Version ist nicht geplant). Unbekanntere Filme werden in ein paar Zeilen kurz und bündig abgehandelt. Prominentere Werke kommen in den Genuß von einem der 1200 Szenenfotos (meist schwarzweiß), ca. 150 Ausschnitten aus Soundtracks, knapp 200 Dialogen oder etwa 50 Videos.

Auch ein Verzeichnis aller Oscar-Preisträger wurde berücksichtigt, ebenso wie die Möglichkeit, sich eigene Hit-Listen zusammenzubauen und zu speichern.



»Pulp Fiction«-Regisseur Tarrantino – leider hat man seinen Auftritt im Streifen »Desperado« vergessen

Cinemania-Veteranen fällt als erstes das stark verbesserte grafische Outfit auf. Statt in tristem blau-grau präsentieren sich die Film- und Biographien nun in kräftigem Rosarot. Auch an der Menüleiste wurde Verbesserungen vorgenommen, die zumeist kosmetischer Natur sind. Ausländische Filme sind im Vergleich zu den US-Streifen heftig unterrepräsentiert – wie im richtigen Kinoleben eben. Trotzdem erfreulich, daß man Highlights findet, denen der kommerzielle Erfolg nicht beschert war (man denke nur an »Priscilla – Queen of the Desert«).

Wer nach einem Film, Komponisten, Regisseur oder Schauspieler sucht, bekommt automatisch Zugang zu den entsprechenden Tondokumenten, Filmschnipseln oder Bildern (sofern vorhanden) – eine deutliche Verbesserung, da man sich früher umständlich den Weg in die Multimedia-Datenbank bahnen mußte.

Der Oscar ist nicht die einzige Trophäe, die Schauspieler auf der Bühne zum Stammeln bringt. Nun wurden endlich wichtige Preise wie die Goldene Palme von Cannes oder der New Yorker Filmkritikerpreis aufgenommen. Leider fehlen europäische Festivals wie Berliner Filmfestspiele oder die Biennale von Venedig – pfui!

Per Online-Zugang zum Microsoft Network läßt sich die Cinemania-Filmbibliothek leicht und unaufwendig updaten; außerdem soll man mit Gleichgesinnten im Cinemania-Forum plaudern können. Eine clevere Idee – doch beim derzeitigen Zustand und der Geschwindigkeit dieses Online-Dienstes werden aufwendige Upgrades sehr schnell teuer.

Auch wenn Konkurrenzprodukte wie der »Corel All Movie Guide« mit mehr Masse aufwarten, bringt Cinemania einfach am meisten Spaß. Wenn Sie etwas Bestimmtes suchen, finden Sie dank cleverer Suchroutinen schnell die Infos. Wer sich einfach nur ein paar Stunden durch die Zelluloid-Highlights klicken will, wird ebenfalls aufs Allerfeinste bedient. **(Anatol Locker/hl)**



cinema '96

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Programmtyp:	Film-Lexikon
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 120 Mark
Hardware-Minimum:	486er, Windows 3.1, Super VGA, 8 MByte RAM, CD-ROM
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 620 MByte
Anleitung:	Englisch; befriedigend
Programmtext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; sehr gut
Grafik:	gut
Sound:	gut
Bedienung:	sehr gut
GESAMTWERTUNG:	90

Test: »3D Game Construction System«

ACTION AUS DEM BAUKASTEN

3D-Spiele im Eigenbau: Sie müssen kein Star-Programmierer sein, um durch selbst designte Levels zu schleichen.

Solche Spiele erstellen Sie mit dem »3D Game Construction System« ohne großen Aufwand

Programmierer müßte man sein: Schon seit langem spukt eine tolle Idee für ein Spiel in Ihrem Kopf herum, doch wie soll es nur umgesetzt werden? Die DOS-Befehle alleine sorgen bereits für Probleme, wie kann da jemals vernünftige 3D-Grafik entstehen? In diesem Fall hilft das »3D Game Construction System« (GCS) weiter, mit dem jeder, der eine Maus bedienen kann, mit etwas Geduld spannende 3D-Spiele bastelt. Das beste daran: Sie dürfen Ihre Werke auch weitergeben!

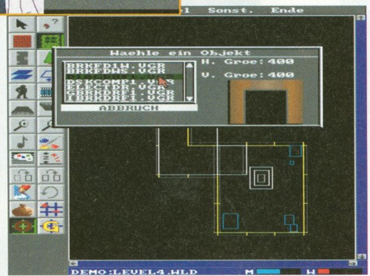
Seit vor rund zwei Jahren id Software ihr (mittlerweile indiziertes) 3D-Ballerspiel »Doom« veröffentlichten, verging kaum ein Monat, ohne daß ein ähnliches Programm erschien. Dank der zügigen Rechenleistung moderner PCs erzeugen die dreidimensionalen Levels mit realistisch aussehenden Böden, Wänden und Treppen das Gefühl, wirklich durch unheimliche Dungeons zu laufen. Kurz nach dem Erscheinen dieser Spiele tauchten die ersten Level-Editoren auf, mit denen jeder PC-Besitzer neue Welten erschaffen konnte. Das Problem dabei: Die Möglichkeit, das Programm grundlegend zu verändern, ist nicht vorhanden; außerdem dürfen die eigenen Levels nur ohne das eigentliche Hauptprogramm weitergegeben werden. Da mittlerweile eine ganze Reihe Vertreter dieses Genres wegen krasser Gewaltszenen indiziert wurden, ist auch das Verbreiten eigener Levels problematisch. Spiele, die mit dem GCS erstellt wurden, dürfen Sie weitergeben, solange das Hauptprogramm nicht verändert wird.

Bevor Sie den Editor laden, sollten Sie eine gute Idee haben. All die kleinen Dinge wie eine Hintergrundstory, das ungefähre Aussehen der Spielwelt, die Gegner, das Ziel der Missionen und dergleichen müssen vorher feststehen, wenn Sie sich nicht später unnötig verzetteln wollen. Der Editor bietet außer einer schwarzen Fläche und einer Icon-Leiste zuerst nicht viel. Ein Klick auf eines der Symbole offenbart jedoch schnell die weitreichenden Möglichkeiten.

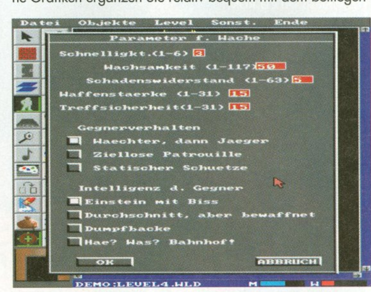
Am einfachsten beginnen Sie mit den Umrissen des Levels. Dazu klicken Sie das Symbol für die Wände an und suchen aus der umfangreichen Bibliothek die passende Textur. Eigene Grafiken ergänzen Sie relativ bequem mit dem beiliegen-



Mit dem beiliegenden Utility verwandeln wir diese Grafik aus einem anderen Programm in einen originellen Endgegner



Der Editor ist das Herz des GCS. Hier suchen wir uns eine Fenster-Textur aus.



Die Verhaltensmuster der Gegner werden individuell festgelegt

den Malprogramm. Steht die Umrandung, werden beispielsweise kleinere Räume im Inneren, lange Gänge oder Hindernisse aufgestellt. Vergessen Sie aber nicht die Türen, sonst beginnt der Spieler gleich in einer Sackgasse! Als nächstes könnte man den Ausgang in den nächsten Level festlegen, ein paar Teleporter oder Aufzüge einbauen.

Steht dieses grobe Gerüst, macht man sich Gedanken über die Gegner. Zu Beginn Ihrer Karriere als 3D-Baumeister sollten Sie auf die vorgefertigten Bösewichte zurückgreifen, denn das Zeichnen eigener Figuren ist etwas komplizierter. Die Verteilung der Gegner ist enorm wichtig für ein gelungenes Design, es hängt aber auch von Ihrer Grundidee ab. Ein reinrassiges Actionspiel verlangt eine andere Aufstellung als ein Action-Adventure, bei dem eine Portion Taktik mitspielt. Generell ist beides mit dem GCS kein Problem. Komplizierter kann es werden, wenn Sie Ereignisse von den Aktionen des Spielers abhängig machen. Es gibt eine ganze Reihe von Sprungbefehlen, mit denen zum Beispiel das Licht ausgeschaltet wird, wenn der Held einen bestimmten Gegenstand aufnimmt.

Ist ein Level fertig, kontrolliert das GCS auf Wunsch alle Einzelheiten. Möglicherweise auftauchende Fehlermeldungen werden im Handbuch ausführlich erklärt und beruhen meist auf Kleinigkeiten wie dem vergessenen Ausgang oder mangelndem Speicher durch zuviele Grafiken. Auch gröbere Probleme mit Soundkarten und der Speicherverwaltung bekommt man relativ schnell in den Griff. Die Qualität der fertigen Spiele hängt natürlich sehr stark von Ihren Ideen und der Geduld ab, die Sie aufbringen. Allerdings gibt es gewisse Grenzen, die Ihre eigenen Werke von Profiprodukten unterscheiden. Das Sichtfenster ist relativ klein, es gibt keine schiefen Ebenen und auch der Blickwinkel bleibt immer gleich. Als Ausgleich lassen sich die Gegner fein abstimmen und sowohl Intelligenz, Bewegungsmuster, Schußkraft und Stärke einstellen. Das gleiche gilt für die Licht- und Schattenverhältnisse sowie die Soundeffekte, die aber nur als 8-Bit-Mono-Dateien Verwendung finden. Sie dürfen sogar MIDI-Musikstücke einbinden, müssen dank dieses lockeren Standards aber mit Problemen rechnen. Ob ein Song im Spiel so klingt wie in einem Sequenzer-Programm, müssen Sie durch ausprobieren herausfinden. Am meisten lernen Sie ohnehin durch die »Trial and Error«-Methode, denn dank des ausführlichen Handbuchs sind die Fehlermeldungen eine gute Lernhilfe. Übrigens: In Kürze erscheint das Programm auf CD-ROM mit mehr Grafiken, Sounds und Beispiel-Levels.

(fs)



3d game construction system

Erforderlich	Optional
■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
■ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

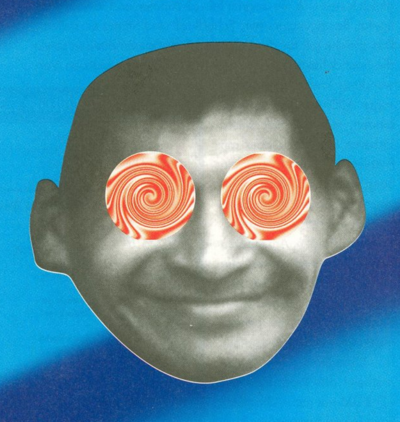
Empfohlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

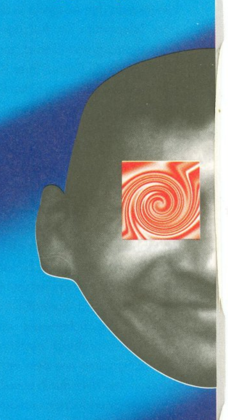
Programm-Typ:	Spielegenerator
Hersteller:	Pie in the Sky/JEC
Ca.-Preis:	DM 130,–
Festplatte:	ca. 9 MByte
CD-ROM:	–
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70

EINE RUNDE SACHE AUF CD-ROM ...

...BIS DIE ECKIG





Soft Price ist wieder da. Das heißt: Die absoluten Game Klassiker zu absolut soften Preisen. Soft Price kommt mit acht bekannten Knüllern. Alle auf CD-ROM, alle in deutsch und natürlich alles

RETURN TO ZORK
Erstmals komplett in Deutsch!
39,95*

DUNE II
Der Urvater von „Command and Conquer"
39,95*

Take your BEST SHOT
Wer MTV® kennt, kennt ihn!
19,95*

JURASSIC PARK
Einfach dino-dimensional
29,95*

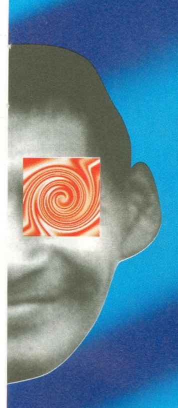
SIMON I
Schräger geht´s nicht
39,95*

SOFT PRICE – GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

*Unverbindliche Preisempfehlung

AUGEN WERDEN.

ZU PREISEN: DA SPRINGT IHR IM DREIECK!





original Spiele. Soft Price erkennt Ihr am Sticker auf der Packung. Worauf wartet Ihr noch? Schiebt die Top-Hits in Euer Laufwerk. – Ach so! Wo gibt`s Soft Price? Überall im gut sortierten Fachhandel.





Im Exklusiv-Vertrieb von:



PC JUNIOR

Test: »Maxi und Prof. Rebus«

LEICHT GEMACHT UMWELTSCHUTZ

Umweltschutz ohne Ende: »Maxi und Prof. Rebus« präsentieren angenehm verpacktes Öko-Denken.

Das Wirtschaftsmagazin »WISO« des ZDF wagt den Schritt zum CD-ROM mit Öko-Inhalten. Wer dabei einen öden Zusammenschnitt der bekannten Sendungen mit hinlänglich ausgelutschten Multimedia-Zugaben erwartet, wird angenehm überrascht. Der vorrangig für Kinder gedachte Silberling gefällt durch die intelligente Aufmachung, eine durchdachte Mischung und interessante Inhalte, die auch Erwachsene ansprechen.

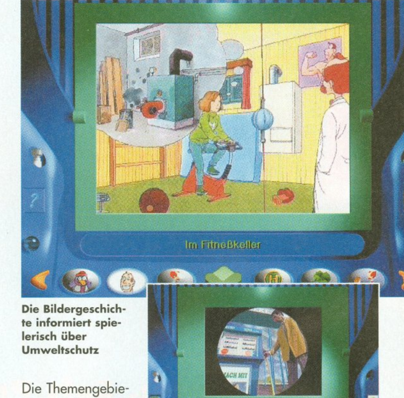


Das Detektivspiel ist ganz schön knifflig

Hinter dem CD-ROM steckt der gemeinnützige Verein »Only 4 Kids«, der speziell Kinder in Rußland unterstützt und seine Arbeit mit Benefizprojekten finanziert. Daher gehen auch 30 Mark des Kaufpreises als Spende für ein Kinderdorf an den Verein. Trotz des niedrigen Preises ist die Aufmachung professionell; besonders die deutsche Sprachausgabe braucht den Vergleich mit der Konkurrenz nicht zu scheuen.

Thematisch dreht sich alles um den Umweltschutz, der aber größtenteils ohne erhobenen Zeigefinger nahe gebracht wird. Die kleine Maxi besucht beispielsweise ihren Onkel, den schrulligen Professor Rebus. In jedem der Bilder dürfen viele Gegenstände angeklickt werden, die dann im Stil von Programmen wie »Tuneland« witzige Animationen oder Soundeffekte abspielen. Außerdem gibt es kleine Aufgaben, mit denen das Umweltwissen der Kids auf den Prüfstand gestellt wird.

Wer seinen Grips schonen will, sieht sich die Videoclips an, die über Umweltthemen wie die Austrocknung des Aralsees oder die Abgasreduzierung der Autos informieren.



Die Bildergeschichte informiert spielerisch über Umweltschutz

Interessante Videoclips werben für den Umweltschutz

Die Themengebiete sind breit gefächert und sprechen Erwachsene wie Kinder gleichermaßen an, ohne zu anspruchsvoll bzw. zu oberflächlich zu sein. Eine Reihe kleiner Spiele rundet das Angebot ab. Von der Memory-Variante »Willi Welle« über ein witziges Fisch-Transportspiel bis zum vertrackten Murmel-Bugsieren sind die Programme witzig und grafisch nett präsentiert. Besonders gelungen ist das knifflige Detektivspiel, bei dem man durch ein Schlüsselloch vorbeihuschende Figuren erkennen muß. Als »Lernspiel«-freie Variante der Geschichte um Maxi und Professor Rebus gibt es noch mehrere Suchbilder, die dank der lustigen Effekte zum wiederholten Anklicken motivieren. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Der Lerneffekt ist trotz der lockeren Aufmachung nicht zu verachten. Die Präsentation ist überhaupt nicht »kindisch«, so daß man auch als Erwachsener gerne einen Blick auf die Bildergeschichte oder die Videoclips wirft.

Dank des großzügigen Umgangs mit Animationen und Soundeffekten schieben die Kids den Silberling immer wieder ins Laufwerk, um in den Suchbildern etwas neues auszuprobieren. Auch die Spiele sind mit ihrer einfallsreichen Aufmachung angenehm motivationsfördernd.

»Maxi und Prof. Rebus« ist ein spritziges CD-ROM, mit dem Sie quasi nebenbei noch einen guten Zweck unterstützen, ohne daß die Qualität des Programms – wie sonst oft gesehen – darunter leiden muß.

Geschicklichkeit 10%
Spielen 30 %
Lernen 60 %



maxi und prof. rebus

- ☐ VGA
- ■ SVGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ☐ General MIDI
- ☐ CD-Audio
- ☐ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Lernprogramm
Hersteller:	WISO/Only 4 Kids
Ca.-Preis:	DM 40,-
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 580 MByte
Alter:	ab 4 Jahren
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 70



Carrier Strike Force

Ihr Einsatz. Sind Sie darauf vorbereitet?

Übernehmen Sie die Rolle des Kommandanten einer Spezialeinheit, und tauchen Sie in die Welt der High-Tech-Flottenkriegsführung ein. Erleben Sie die packende Spannung, eine komplette Luftkampf-Kampagne zu planen, und die Früchte Ihrer Strategie zu ernten.

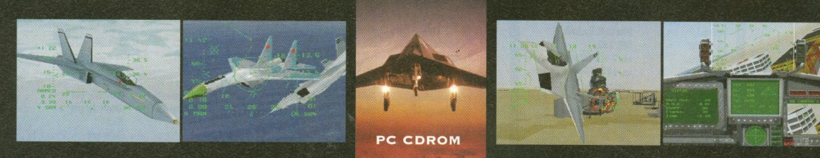
Führen Sie Aufklärungsflüge, Eskorten, Abfangmissionen und Angriffe gegen Luftwaffenstützpunkte, Städte, Ölfelder, Industrieanlagen und feindliche Hauptquartiere durch.

Dank der echten 3D-Image-Mapped SVGA-Grafiken können Sie Ihren Jäger, das Cockpit und die Raketen von jedem Blickwinkel aus beobachten.

Stellen Sie sich den intelligentesten Computergegnern, die jemals in einem Kampfflugsimulator eingesetzt wurden. Deshalb werden Sie der neuesten, wirklichkeitsgetreuen HUD-Technologie, den automatischen Zielsuchsystemen und den fotorealistischen Cockpits, die alle auf echter Militärhardware basieren, noch sehr dankbar sein.

Mit den superrealistischen Soundeffekten, den detaillierten Sonnenreflexionen, Blackouts und physikalisch genauem Flugverhalten, sowie den realitätsgetreuen Militärszenarien wird es Ihnen schwer fallen, Ihre Füße auf dem Boden zu behalten.

Carrier Strike Force - die Superlative in Überschall-Luftkampf und Strategie



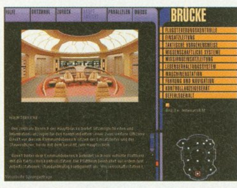
PC CDROM

empire INTERACTIVE

Im Exclusivvertrieb von BOMICO Entertainment Software



Rowan Software Ltd



star trek tech. manual

Wenn neben Romulanisch und Klingonisch auch Englisch für Sie in die Kategorie »Fremdsprachen« gehört, konnten Sie mit dem »Interactive Technical Manual« zur TV-Serie »Star Trek Next Generation« bislang wenig anfangen. Spät, aber gründlich ist jetzt eine deutsche Version des witzigen Enterprise-Rundgangs erschienen, den wir erstmals in PC Player 1/95 vorstellten.

Nicht nur die geschriebenen Texte wurden übersetzt; auch Commander Riker erklärt während des Rundgangs auf der Enterprise alles in deutsch – und zwar mit genau der Synchron-Stimme, die in den 178 Fernsehfolgen und im 7. Kinofilm zu hören war. Da wird jedem Trekkie warm ums Herz.

Inhaltlich ist alles wie in der US-Version geblieben. Sie besuchen 13 der wichtigsten Orte auf der Enterprise und erfahren technische Details über Antrieb, Holodeck oder Nahrungsverteiler. Auch die Enterprise-Macher kamen dabei zu Wort. So erfährt man, daß eine Anzeige der Krankenstation die »Verbliebene Krankenversicherung« diagnostiziert, daß der Fisch in Captain Picards Bereitschaftsraum »Livingston« heißt und das Shakespeare-Buch auf dem Tisch in jeder Folge eine andere Seite zeigt. Das Ganze wird durch beruhigendes Hintergrund-Gebrummel des Schiffes und von den typischen Zirp- und Piepslauten der Fernsehfolgen untermalt. (hf)



interactive technical manual deutsch

- ❏ VGA
- ■ Super VGA
- ❏ Soundblaster
- ❏ Soundblaster Pro
- ❏ General MIDI
- ❏ CD-Audio
- ❏ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Star Trek-Wissen**
Hersteller:	**Markt & Technik**
Ca.-Preis:	**DM 130,-**
Festplatte:	**ca. 2 – 9 MByte**
CD-ROM:	**ca. 640 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; sehr gut**
Grafik:	**gut**
Sound:	**gut**
Bedienung:	**gut**

GESAMTWERTUNG: 70

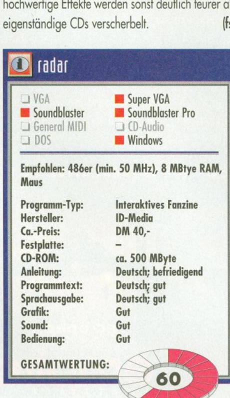


radar

Fanzines haben seit Jahren im Underground einen kultigen Stellenwert. Da diese Magazine von Fans gemacht werden und ohne Werbung auskommen müssen, sind sie meist billigst produziert, aber inhaltlich vielen Hochglanz-Produkten weit überlegen. »Radar« ist ein interaktives Fanzine auf CD-ROM und nutzt die Möglichkeiten des Silberlings aus, um sich vom Budget-Look der papierenen Kollegen abzuheben.

Alle möglichen Lifestyle-Themen von Sport über Musik, Sexualität, Esoterik und Reisen werden mit Bildern und Videos abgehandelt und gehen selten in die Tiefe. Dafür ist die Präsentation umso bunter und schriller, die Bedienung mit der Maus extrem simpel. Immerhin: Viele werden beim einen oder anderen Thema fündig werden, außerdem macht die abwechslungsreiche Reise durch die verrückt angeordneten Icons und farbenfrohe Grafiken einfach Spaß.

Infotainment-Tiefe à la »Encarta« kann man natürlich nicht erwarten, aber wer Spaß an originellen, flippigen und gelegentlich informativen Multimedia-Orgien hat, wird sicher fündig. Außerdem darf man mit den mitgelieferten Soundsamples sein Windows aufrüsten – ähnlich einfallsreiche und qualitativ hochwertige Effekte werden sonst deutlich teurer als eigenständige CDs verscherbelt. (fs)



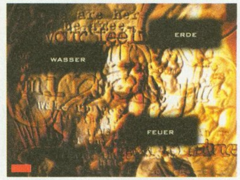
radar

- ❏ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❏ General MIDI
- ❏ CD-Audio
- ❏ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MBtye RAM, Maus

Programm-Typ:	**Interaktives Fanzine**
Hersteller:	**ID-Media**
Ca.-Preis:	**DM 40,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 500 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60



god's groove – rain falls

Techno muß nicht immer wie eine modernisierte Version der minimalistischen Neuen Deutschen Welle klingen. Daß es auch anders geht, beweist das Duo »God's Groove«, die intelligente Melodien mit fetzigen Rhythmen und tiefsinnigen Textcollagen kombinieren. Ihre neue Maxi-CD »Rain Falls« enthält neben sechs Audio-Tracks ein Programm, mit dem Sie Wissenswertes über die Musiker erfahren und sich ganz den Klängen von God's Groove hingeben dürfen.

Optisch ist die Benutzeroberfläche im geschmackvollen Stil der Inkas und Azteken gehalten, akustisch mischen sich kräftige Techno-Beats und Ethno-Klänge zu erstaunlich ausgereiften Klangbildern. Unterlegt wird das ganze von aussagekräftigen Grafiken und Animationen, die zu einem entspannten Trip einladen. Wer lieber selbst zu Werke gehen will, begibt sich in die Klangfabrik und reiht mit der Maus hochwertige Samples aneinander, um so einen eigenen Song zu fabrizieren. Videoclips zu den Songs »Back to Nature« und »Into the Blue«, Interviews sowie eine Reihe weiterer Infos zu den Musikern lassen sich abrufen.

Angesichts der einnehmenden Optik und der reizvollen Musik sollten auch Techno-Hasser mal einen längeren Blick auf das CD-ROM von God's Groove werfen. (fs)



god's groove – rain fall

- ❏ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❏ General MIDI
- ❏ CD-Audio
- ❏ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Interaktive Musik-CD**
Hersteller:	**BMG Interactive**
Ca.-Preis:	**DM 30,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 230 MByte**
Anleitung:	**–**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Sehr gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70

RED GHOST















das die besten Elemente von Action-Strategie und

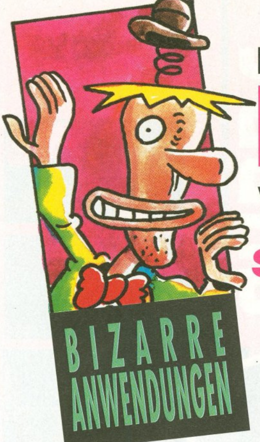
Simulation in einem einzigen, explosiven Spiel kombiniert

KOMMANDIEREN UND KONTROLLIEREN SIE INTERNATIONALE SPEZIAL-TRUPPENEINHEITEN, UM EINE ABSOLUT GEHEIME MILITÄRSTREITKRAFT ANZUGREIFEN UND ZU ZERSTÖREN, DIE NUR UNTER DEM NAMEN RED GHOST BEKANNT IST. DIE MISSION IST STRENG GEHEIM UND MUß KLINISCH AKKURAT UND ÄUßERST EFFEKTIV DURCHGEFÜHRT WERDEN. DAS INTELLIGENTE FÜHREN VON TRUPPEN UND RESSOURCEN IST LEBENSWICHTIG, UM DIE ZAHLREICHEN MISSIONSZIELE ZU ERREICHEN.

PC CDROM

empire INTERACTIVE

IM EXKLUSIVVERTRIEB VON BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE



»Roswell – The Original«

DAS INNERE DES ALIENS

Wir haben keine Berührungsängste mit Außerirdischen. Im Gegenteil: wir sezieren sie.

Schenkt man UFOlogen Glauben, schmierte im Jahr 1947 nahe der US-Kleinstadt Roswell ein außerirdisches Raumschiff ab. Und wie das mit freiem Fall aus großer Höhe so ist: Den Aufprall hat kein Insasse überlebt. Die Körper der Außerirdischen wurden nahe des Wracks gefunden. Was von ihnen übrig war, wurde schleunigst zur Obduktion gebracht. Nachdem man die Leichen fachgerecht vermessen, gefilmt und ausgewaidet hatte, verschwanden alle Beweisstücke in den Geheimarchiven der CIA.

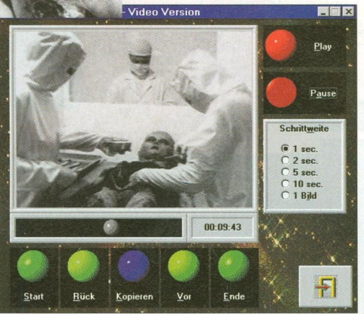
Wer nun zu einem genervten »Jaja, schon recht« anhebt, muß hinnehmen, daß es diesmal Fimaufnahmen gibt, die die Obduktion eines der »Besatzungsmitglieder« zeigen. Aufgegabelt hat sie ein gewisser Ray Santelli bei einem 80jährigen Kameramann, der in den Jahren 1942 bis 1952 für die amerikanische Luftwaffe und deren Spezialeinheiten filmte.

Seit auch das deutsche Fernsehen den »Roswell-Film« ausstrahlte, will die Diskussion um seine Echtheit nicht verstummen. Die Firma Romware hat das umstrittene Stück für Deutschlands PCs lizensiert. Gleich drei Versionen gibt's: »PC Video«, »PC Photo« und »Video CD«. Schnappen wir uns die »PC Video«-Version (die sich von den anderen nur unwesentlich unterscheidet): Nach einem Mini-Firmenvorspann bekommt man die »Hui, Buh!«-Effekte zu hören, die man von einen Science-fiction-Film der späten 40er Jahre erwartet. Als Start-Icon starren einem die schwarzen, leeren Augen des Aliens entgegen – gulp. Überwindet man sich, darauf zu klicken, erscheint eine Videorecorder-Oberfläche, von der aus man sich den Film endlich ansehen kann. Diesmal stört es ausnahmsweise nicht, daß der Streifen nur etwa ein Viertel des Bildschirms einnimmt, denn nun beginnt ein Gewirr aus Gewackel und Unschärfen, das an den Qualitäten des Air-Force-Kameramanns zweifeln läßt.

Auf dem OP-Tisch liegt ein etwa 1,50 Meter großes nacktes Wesen mit gedrungenem Bauch. Arme und Beine haben je 6 Finger bzw. Zehen, am rechten Bein weist das Wesen eine längliche, tiefe Verletzung auf, die bis auf die Knochen reicht. Nun tanzt das Pathologen-Team in voller Schutzkleidung an und beginnt, das Wesen auseinanderzubauen. Es folgt das, wobei Medizinstudenten im ersten Semester in Ohnmacht fallen: Der Brustkorb wird geöffnet, der Inhalt herausgenommen und in Schalen gelegt; als nächstes werden dem Alien die Augäpfel entfernt, die Kopfhaut über die Stirn gezogen, der Schädel mit einer Säge geöffnet und das Gehirn entfernt. Wer auf Splatter-Qualitäten hofft, wird enttäuscht: In dem Schwarzweiß-Gewackel wird's immer dann unscharf, wenn Details gezeigt werden könnten – ganz und gar familienfreundlich. Zum Schluß liegt die Hülle eines armen toten Etwas auf dem Tisch – Ende des Films.

Eine Marginale zum Thema Glaubwürdigkeit: Immer, wenn die Dinge mysteriös erscheinen, sollte man auf den Absender sehen. Das Filmmaterial stammt von »Roswell Footage Ltd«. Irgendjemand verdient sich also mit diesen Filmen eine goldene Nase. Und da wir nicht vermuten, daß die Außerirdischen eine terrestrische Filmfirma unterhalten, könnte es doch sein, daß wir hier alle kräftig verladen werden...

(Anatol Locker/hl)



Ja, was haben wir denn da? Kundiges Fachpersonal verarztet auch Patienten, die auf Erden keiner Krankenkasse angehören.

Das »Roswell«-CD-ROM gibt es wahlweise mit dem digitalisierten Film oder als Standbild-Version

ROSWELL – THE ORIGINAL

HERSTELLER: Romware

PREIS: ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Windows 3.1, Super VGA, 4 MByte RAM, CD-ROM.

PRAKTISCHER NUTZEN: Hübscher und vertrauenerweckender Bildschirmhintergrund für Pathologen-PCs; peppig-provokative Slide-Show für die Ufologen-Disco.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Hoch – das gab's nur einmal! Das kommt nie wieder!

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Erhöhte Neigung zu esoterischer Literatur, unnachgiebiges Diskutieren in der »alt.alien.visitors«-Newsgroup.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Für alle Freunde von Verschwörungstheorien und esoterischen Buchhandlungen ein höchst amüsantes Schmankerl. Ferner geeignet als nettes Geschenk für Pathologen oder Metzger.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

z.B.:	3.5"	CD
3 D Pinball Outpost (KD)		99.90
A 4 Networks (KD)	89.90	99.90
Across the Rhine (KD)		109.90
Adams Night (KD) *		99.90
Air Havoc Controller (DA)	89.90	84.90
Al unser Windows 95 (KD)		79.90
Albion (KD) *		109.90
Apache Longbow (KD)		99.90
Ascendancy (KD)		99.90
Battle Beast (DA) *		99.90
Battle Isle 3 (KD)		99.90
Bazooka Sue (KD) *	99.90	99.90
Biing (KD)	89.90	79.90
Bleifuss (DA) *		69.90
Buried in Time (KD)		89.90
Carribean Desaster (KD) *	89.90	89.90
Champ.ship Manager 2 (DA) *		99.90
Civil Net (KD)	109.90	99.90
Civil War (KD) *		109.90
Clearing House (KD)		79.90
Command & Conquer (KD)		99.90
Conquest o.t.New World (DA) *		109.90
Crusade (KD)	89.90	99.90
Cyberia 2 (DA) *		109.90
D-Info (KD)		49.90
Darkseed 2 (KD) *		99.90
Das Dschungelbuch (DA) *	69.90	
Der Meister (KD)	69.90	69.90
Der Planer 2 (KD) *		89.90
Der Reeder SVGA (KD)		89.90
Der Seelenturm (KD)		99.90
Der Stratege (KD) *	99.90	99.90
Dime City (KD) *	99.90	89.90
Druidenzirkel (KD) *		99.90
Duke Nukem 3D (DA) *		99.90
Dungeon Master 2 (KD)	109.90	109.90
Dust (KE)		109.90
Earthworm Jim 1+2 (DA) *		99.90
Elder Scrolls 2 (KE) *		84.90
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Empire 2 (KD) *		99.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		119.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90	99.90
F 1 Team Manager (DA)	99.90	
Fade to Black (KD)		99.90
FIFA Soccer 96 (KD)		109.90
Flight o.Amaz.Queen (KD)	89.90	99.90
Flight Unlimited (KD)		109.90
Frankenstein (KD)		119.90
FX Fighter (DA)		89.90
Gabriel Knight 2 (KD) *		109.90
Harvester (KD)		109.90
Hattrik -Ikarion (KD)		89.90
Heart of Darkness (DA) *		109.90
Heroes o.Might+Ma. (KD) *	109.90	109.90
Hi-Octane (KD)		99.90
Humans Recall (KD) *		99.90
Indy Car Racing 2 (DA) *		84.90
Jagged Alliance (KD)	109.90	109.90
Jetfighter 3 (DA)		99.90
Land of Lore 2 (KD) *		119.90

z.B:	PC	CD
Lemmings 3D (DA)		109.90
Lords of Midnight (KD)	89.90	99.90
Mad TV 2 (KD) *		89.90
Magic Carpet 2 (KD)		99.90
Marco Polo (KD) *		69.90
Mechwarrior 2 (KD)		99.90
Mission Critical (DA) *		89.90
Mortal Coil (DA) *		69.90
Navy Strike (KD)	109.90	109.90
NBA Live Basketball 95 (DA)		89.90
Need for Speed (DA)		99.90
NHL Hockey 96 (DA)		99.90
P.Sampras Tennis 96 (DA)	79.90	89.90
Perfect General 2 (DA)		89.90
PGA Tour Golf 96 (DA)		99.90
Phantasmagoria (KD)		99.90
Phoenix Fighter (KE)		109.90
Pitfall Win 95 (KD)		99.90
Primal Rage (DA)		89.90
Prisoner of Ice (KD)		99.90
Quantum Gate 2 (DA)		89.90
Quake-ID (DA) *		99.90
RAN Soccer (KD) *		89.90
RAN Trainer 2 (KD) *		99.90
Rebel Assault 2 (DA) *		119.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *		109.90
Sensible Golf (DA)	69.90	79.90
Sensible Wor.Soccer (KD)*	79.90	79.90
Silent Hunter SVGA (KE) *		109.90
Sim City 2000 Deluxe (KD)		109.90
Sim Tower Win (KD)	109.90	109.90
Sim Town (KD) *	109.90	109.90
Simon t.Sorcerer 2 (KD)	99.90	99.90
Skins Golf at Big Horn (DA) *		109.90
Space Quest 6 (KD)		89.90
Star Trek-Klingon (KE) *		109.90
Star Trek-Next Generation (KD)		119.90
Steel Panther (DA) *		109.90
Stonekeep (KE) *		119.90
Super Cars Deluxe (DA) *		79.90
Syndicate 2 (KD) *		99.90
T.F.X. Eurofighter (DA) *		109.90
Terminal Velocity (DA)		79.90
Terminator Futur Shock (KE) *		99.90
The Darkening (KD) *		109.90
The Dig (KE) *		99.90
Ticonderoga (DA)		84.90
Tilt (DA) *		69.90
Top Gun (DA) *		119.90
Turrican 2 (DA) *	69.90	69.90
US Navy Fighter+Data (KD)		99.90
Vollgas (KD)		99.90
War Inc. (KD)		89.90
Warcraft 2 (DA)		99.90
Warlords 2 Deluxe (KE)		89.90
Werewolf vs.Comanche (KD)		89.90
Wetlands (KD) *		109.90
Whales Voyage 2 (KD)		89.90
Wing Commander 3 (KD)		119.90
Wing Commander 4 (KD) *		119.90
Wrestlemania Arcade Win (DA) *		99.90
Zoop (DA)	49.90	

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B.:

Titel	Preis
Alien Legacy (DA)	39.90
Award Winners 2 (DA) (Zool 1, Sensible Soccer 92/93, J.W. Snooker, Elite Plus)	39.90
Beneath a Steel Sky (KD)	19.90
Big Four (KD/DA) (Boxing Manager, J.K.Squash, Hill Street Blues, Hannibal)	29.90
Bloodstone (KD)	19.90
Body Count (KE)	49.90
Burning Steel 2 SVGA (KD)	49.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Burntime + Audio CD (KD)	19.90
Colonization (KD)	59.90
Cyberworld (KD) (Air Warrior, Global Effect, Cyberchess)	29.90
Cyclones (KE)	49.90
Deck Demon (KE)	39.90
Der Planer (KD)	39.90
DSA-Tools (KD)	29.90
Empire Soccer (DA)	29.90
Evasive Action (KD)	19.90
F 14 Fleet Defender (DA)	29.90
Fields of Glory (KD)	49.90
Gobliins 2 (KD)	29.90
Gobliins 3 (KD)	39.90
Heimdall 2 (KD)	29.90
Hurra Deutschland (KD)	19.90
Indiana Jones 3 (KD)	39.90
Kingdoms o.Germany (KD)	39.90
Magic Boy (DA)	19.90
Matthäus Soccer 1 (KD)	29.90
Monkey Island 1 (KD)	29.90
Pacific Strike Speech (DA)	19.90
Quaterpole (KD)	19.90
Railway Challenge (KD)	39.90
Red Crystal (KE)	29.90
Rings of Medus Gold (KD)	29.90
Ryders Cup Golf (DA)	29.90
Sabre Team (DA)	19.90
Sc. Theatre of War (KD)	6.90
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	29.90
Space Legends (DA) (Wing Commander 1, Elite 1, Megatraveller)	29.90
Space Quest 3 (DA)	39.90
Star Crusader (KD)	29.90
Star C.Data+Speech (KD)	19.90
Subwar 2050 Mission (KD)	19.90
System Shock (KD)	39.90
The Summoning (KD)	19.90
Transp.Tyc.World Ed.(KD)	29.90
Universe (KD)	39.90
Unlimited Adventure (KD)	39.90
Unnatural Selection (KE)	29.90
War in the Gulf (KD)	19.90

SUPER PREIS CD z.B.:

Titel	Preis
7th Guest (DA)	29.90
Al Qadim (KD)	29.90
Alone i.t.Dark 1+2 (KD)	79.90
Burning Steel 3 (DA)	49.90
Dark Sun 2 (DA)	49.90
Der Clou (KD)	39.90
Die verrückte Rally (KD)	49.90
Dune 1 (KD)	39.90
Dune 2 (KD)	49.90
Erben der Erde (KD)	49.90
Falcon Gold (DA)	49.90
Fields of Glory (KD)	49.90
Freddy Pharkas (DA)	49.90
Gabriel Knight (DA)	29.90
Heimdall 1+2 (KD)	29.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
Inferno (KD)	49.90
Innocent Unt.Caught (KD)	29.90
Iron Assault (KD)	49.90
Iron Helix Win (KD)	49.90
Jungle Strike (DA)	29.90
Kingdoms of Germany (KD)	29.90
Labyrinth of Time (DA)	39.90
Legend of Kyrandia 1 (KD)	39.90
Lemmings 1+2 (DA)	39.90
Mario is Missing Del.(KE)	19.90
Master of Magic (KD)	59.90
Metaltech:Battledrome (KD)	49.90
Monkey Island 1 (KD)	29.90
NHL Hockey 94 (DA)	39.90
Oldtimer (KD)	59.90
Panzer General (DA)	49.90
PGA Tour Golf (DA)	49.90
Pirates Gold (KD)	49.90
Privateer Komplett (DA)	39.90
Raptor (DA)	29.90
Ravenloft 2 (DA)	49.90
Reunion (KE)	29.90
Rings o.Medusa Gold (KD)	39.90
Sabre Team (DA)	29.90
Sam & Max (KE)	39.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	49.90
Seawolf (KD)	39.90
Star Trek 25Th (KD)	29.90
Stronghold (KD)	29.90
Subwar 2050 + Data (KD)	39.90
Syndicate Plus (KD)	39.90
The Animals Multi Zoo (KE)	19.90
Ultima 7 Komplett (DA)	39.90
Ultima Underw. 1+2 (DA)	39.90
Universe (KD)	39.90
Video Cube (DA)	29.90
Wizardry 6+7 (KD)	39.90
World Cup USA 94 (KD)	29.9
X-Com-U.F.O.2 (KD)	49.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

3 DO

Titel	Preis
Grundgerät+Fifa Soccer	749.00
Need for Speed (DA)	109.90
Road Rash (DA)	109.90
Syndicate (DA)	109.90
Theme Park (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SEGA SATURN

Titel	Preis
Dytona USA	139.90
Grundgerät + Pad	749.00
Virtua Fighter	139.90
Virtua Stick	89.90

SONY

Titel	Preis
Destruction Derby *	109.90
Lemmings 3D *	99.90
Novastorm *	99.90
Playstation Grundgerät *	599.00
Ridge Racer *	109.90
Toshinden *	99.90
Wipe Out *	109.90

LÖSUNGEN z.B:

Alle komplett in Deutsch
Tägliche Neuzugänge bitte erfragen

Titel	Preis
Alone i.t.Dark - 1+2+3 je	17.95
Bioforge	17.95
Bureau 13	17.95
Creature Shock	17.95
Dark Forces	17.95
Discworld	17.95
Dreamweb	17.95
Dungeon Master 2	17.95
Flight of Amazone Queen	17.95
Goblins -2+3+4 je	17.95
King's Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	17.95
Lost Eden+Myst+Noctrop.	17.95
Might & Magic-3+4+5 je	17.95
Prisoner of Ice	17.95
Privateer+Rebell Assault	17.95
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer 1+2 je	17.95
Star Trek Next Generation	17.95
The Last Dynasty *	17.95
Vollgas	17.95

KARTEN

Titel	Preis
Dark Forces Starter (KD)	19.90
Magic-Fal.Empire Boos.(KE)	3.90
Magic-Ice Age Starter (KE)	15.90
Magic-Jyhad Starter (KE)	19.90
Magic-Gathering Start.(KD)	14.80
Magic-Gathering Start.(KE)	15.90
Star Trek-N.G. Starter (KE)	19.90
Star Trek-N.G. Booster (KE)	5.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
56068 KOBLENZ	60311 FRANKFURT	53721 SIEGBURG	53111 BONN	52062 AACHEN	50939 KÖLN	50676 KÖLN	40211 DÜSSELDORF
SCHLOSS STR. 16	FAHRGASSE 87	KAISER STR. 54	MÜNSTER STR. 11	BLONDEL STR. 10	GOTTESWEG 157	MATTIAS STR. 24-26	AM WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

TIP DES MONATS

ZOOP TURNIER

LEUCHTENDE AUGEN, RADENDER PULS UND KRIBBELN IN DEN FINGERN......., DENN JETZT IST ES SOWEIT, WIR STARTEN DAS ERSTE DEUTSCHE ZOOP-TURNIER. ZOOP IST FASZINIERENDER ALS TETRIS UND HAT EINEN TOLLEN NEBENEFFEKT: SUCHT

GESTARTET WIRD AM SAMSTAG, DEN **16.12.95** BEI JOYSOFT IN FRANKFURT. GESPIELT WIR AN 4 RECHNERN, DANK EINER NETZWERKFUNKTION. WER MITMACHEN MÖCHTE, ODER WEITER INFOS BRAUCHT, MELDET SICH BITTE AB DEM 11.12.95 BEI JOYSOFT, FAHRGASSE 87, TEL: 069/280170.

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab...!

TITEL	PREIS
○ KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PC.P.1295

Prügelspiele im Vergleich

FEST DER HIEBE

Als harschen Kontrast zur friedlichen Adventszeit vergleicht PC Player die besten Prügelspiele. In den Testerring steigen unsere furchtlosen Beat-em-up-Experten »Stanglnator« und »Mortal Moni«.



Keine Angst, besorgte Leser, der Stanglnator und Mortal Moni verstehen sich eigentlich ganz gut. Nur wenn es um die Bewertung von Prügelspielen geht, fliegen gelegentlich die Fetzen. Bis vor kurzem waren die »Beat'em Ups« eine Domäne der Spielhallen und Videospielkonsolen. Mittlerweile gibt es auch für den PC eine beachtliche Anzahl von Prügelspielen, die sich auf den ersten Blick sehr ähnlich sehen, aber teils gewaltige Unterschiede aufweisen.

Mortal Moni, auch bekannt als Monika Stoschek, prügelte sich durch diverse Spielhallen und lehrt ihren männlichen Kollegen dank jahrelangen Karate-Trainings das Fürchten. Mehr oder weniger unerschrocken stürzte sich der Stanglnator (bürgerlich: Florian Stangl) auf das Thema, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern. Beide haben sich nach hartem Kampf auf eine Reihe von speziellen Wertungskriterien geeinigt, die wir Ihnen im folgenden erläutern.

Der »Watschn-Faktor«



Inspiriert vom alljährlichen Münchner Oktoberfest bewerten wir die Qualität der Steuerung mit dem »Watschn-Faktor«. Damit wissen Sie, wie gut sich die Schläge und andere Manöver am Gegner landen lassen. Artet die Handhabung in eine Quälerei aus, bei der ausschließlich Ihre Spielfigur Prügel bezieht, verleihen wir das schmähliche Prädikat **wirkungslos.** Ermöglicht die Steuerung zwar diverse Treffer, ist aber ähnlich anstrengend wie ein Training mit Jean-Claude Van Damme, erfahren Sie das durch die Wertung **ermüdend.** **Effektiv** gibt Ihnen endlich eine faire Chance, dem Gegner gezielt ein blaues Auge zu verpassen. Erweist sich die Handhabung der Spielfigur als **durchschlagend,** dürfen Sie optimistisch auch an die stärksten Kontrahenten herangehen. Doch erst mit dem Prädikat **vernichtend** kommt das richtige Spielhallen-Flair mit blitzschnellen und gezielten Aktionen auf.

Das Flitz-Potential

Je schneller sich die Spielfiguren bewegen lassen, desto actionreicher wird das Geschehen. Wer es dennoch etwas gemächlicher angehen lassen will, wird bei schnarchigen Spielen mit dem Prädikat **Flaute** fündig. Das **laue Lüftchen** verheißt schon etwas mehr Tempo, doch erst unsere Wertung **böig** ermöglicht Aktionen, die über das Niveau fußkranker Karate-Kämpfer hinausgeht. Sobald Sie in einem Spiel **stürmisch** zu Werke gehen dürfen, ist es Zeit für die Gegner, angesichts der schnellen Schlagkombinationen die Ohren anzulegen, was nur noch durch **orkanartig** übertroffen wird.

Die Schmerzgrenze

Allen Kinnhaken, Fußtritten und Ohrfeigen zum Trotz: In eine Blutorgie sollen Prügelspiele nicht ausarten, besonders wenn Kinder auch mal an den Joystick dürfen. Wieviel Gewalt und Brutalität an Menschen in einem Programm auf Sie wartet, sagt unsere Schmerzgrenze. Verleihen wir die Wertung **kuschelig**, darf selbst die Oma unbesorgt zusehen; das Spiel hat einen gewissen »Ringelpiez mit Anfassen«-Charme oder es kommen nur Maschinen zu Schaden.

Ist unsere Wertung noch **rücksichtsvoll**, brauchen Sie sich um Ihre psychische Verfassung keine großen Sorgen machen. Wird es dann **deftig**, hat die Fairneß ihre Grenzen erreicht und Menschen werden in Mitleidenschaft gezogen. So manches Programm ist durchaus **blutig,** was es zum einen für Kinder ungeeignet macht, aber auch dank unnötiger Brutaloszenen so manchen Erwachsenen abstößt. Das Prädikat **gnadenlos** verleihen wir



Vertretern dieses Genres, deren spielerischer Inhalt vor allem Wert auf pure Gewaltszenen legt.

Die Traumfabrik

Die Traumfabrik schickt Ihren Gegner ins Reich der Träume. Durch diese Wertung erfahren Sie, wie kunstvoll die Schlagkombinationen und Special Moves sind, mit denen Sie Ihre Kontrahenten bearbeiten dürfen. **Beschränkt** sagt schon alles: weniger aufregend als Eischnee schlagen in der Küche. Immerhin **bemüht** sind Spiele, die zumindest ansatzweise spaßige Manöver erlauben, aber den entscheidenden Kick vermissen lassen. Sind die Spielfiguren **trainiert**, dürfen Sie sich auf überraschende Aktionen und schnelle Schlagkombinationen freuen. Ist Ihr Kämpfer **ausgebufft**, hagelt es schrille Special Moves und knallharte Tritte. Das Prädikat **meisterlich** verdient ein Spiel nur dann, wenn es wie einst Bruce Lee für staunende Zuschauer und verzweifelte Kontrahenten sorgt.

Das Stehvermögen

Nette Grafik, schöner Sound – doch wie lange macht's denn Spaß? Diese Frage klären wir mit dem Stehvermögen eines Spiels, denn sind spannende Turniere Fehlanzeige und locken die Gegner keinen Karateka unter der Matte hervor, erleidet der Spielspaß eindeutig ein **technisches KO.** Ist ein Programm **kurzatmig,** brauchen Sie schon nach wenigen Runden eine freie Hand, um beim Gähnen nicht unangenehm aufzufallen. Das Prädikat **ausdauernd** steht für spannende Turniere und eine stattliche Auswahl schlagkräftiger Spielfiguren. Abwechslungsreichere Kämpfe für einen oder mehr Spieler motivieren über längere Zeit, dieses Spiel ist somit **konditionsstark**. Einen **Dauerbrenner** erkennen Sie an einer großen Anzahl Kämpfer, der großzügigen Ausstattung mit sinnvollen Spieloptionen und viel Abwechslung in den Kämpfen dank ausgeklügelter Mehrspieler-Modi.

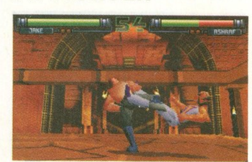
Spielhallen-Automaten wie »Tekken« sind den PC-Prügelspielen noch deutlich voraus

Die Gesamtwertung

Nicht nur die Punktezahl des Tests in der jeweiligen PC Player erfahren Sie in unserem Wertungskasten, sondern auch eine spezielle Prügelspiel-Gesamtwertung, die nicht unbedingt mit der ursprünglichen Einstufung konform gehen muß. Sie wird durch einen gezeichneten Raufbold dargestellt; je lädierter der Knabe dreinblickt, desto besser gefällt ihm das entsprechende Spiel. Rückschlüsse auf den Zustand unserer Redakteure sind übrigens reine Spekulation... **(fs/ms)**

TOP 10 PRÜGELSPIELE

FX FIGHTER



Dieses erste wirkliche 3D-Prügelspiel für den PC ist von Spielhallen-Automaten inspiriert. Ähnlich wie in »Virtua Fighter« & Co. werden die Kämpfer durch etwas grobe Polygone gebildet und mit Texturen überzogen. Dank Motion-Capturing sehen die Bewegungen enorm realistisch aus und die ständig schwenkende Kameraperspektive sorgt für deutlich mehr Tempo als in anderen Spielen, ohne daß die Übersichtlichkeit baden geht.

Einziges Manko sind teils etwas zähe Aktionen und die geringe Zahl von nur acht Kämpfern. Das wird aber durch rund 40 Manöver pro Spielfigur ein wenig wettgemacht.

Flotter 3D-Prügler

fs: Endlich mal ein 3D-Spiel wie auf den Konsolen. Nur etwas langsamer...

ms: Dafür gibt's fetzige Musik und die Grafik ist auch ordentlich. Trotz der Kameraschwenks bleibt es übersichtlich.

fs: Ich spiel's wegen der Steuerung ganz gerne. Die spricht exakt an und kommt mir nur gelegentlich etwas zäh vor.

ms: Von den großartigen Special Moves wird man ja fast erschlagen. Doch genau das gefällt mir, denn bis ich die beherrsche, vergeht einige Zeit.

fs: Ja, trotz der nur acht Kämpfer sitzt man schon eine Zeit davor. Dank der vielen Schwierigkeitsgrade arbeitet man sich langsam nach oben, obwohl es ruhig ein paar Endgegner mehr hätten sein dürfen.

Hersteller:	**Philips/Argonaut**
Grafik/Sound:	**befriedigend/gut**
PC-Player-Wertung:	**74**



Watschn-Faktor:	**durchschlagend**
Flitz-Potential:	**bäig**
Traumfabrik:	**meisterlich**
Schmerzgrenze:	**deftig**
Stehvermögen:	**konditionsstark**

WARRIORS



Zehn Streithähne schickt Atreid plastisch animiert ins Kampfgetümmel um Platz eins unter den Prügelspielen. Sie kämpfen sich wahlweise in VGA oder Super VGA mit fließenden Bewegungen durch zehn verschiedene Welten, denn nur wer sich dort und im abschließenden Kampf gegen den Meister aller Klassen behauptet, darf wieder nach Hause zurück. Neben diversen Schlagtechniken und ausgefallenen Special Moves besitzt mancher Kämpfer eine Waffe, die er ablegen kann, um sich beispielsweise an Bäumen hochzuhangeln. Dank der gelungenen Steuerung wird die Freude am optischen Genuß nicht getrübt. Für das Kampfgeschehen gibt es zudem umschaltbare Blickwinkel und eine Replay-Funktion mit frei beweglicher Kamera.

Knackige Kampfgenossen

ms: Ich hab' mich selten an so fantasievollen Schauplätzen wie in Warriors geprügelt – einfach toll.

fs: Stimmt. Dadurch wirken die plastischen Figuren gerade in Super VGA noch besser. Kompliment nach Frankreich!

ms: Mit der tollen Replay-Funktion kann ich meinen Sieg noch einmal genießen. Nur: Warum ist die Kamera im Spiel nicht auch frei beweglich?

fs: Damit läßt es sich leben. Die spaßige Steuerung wetzt die Scharte wieder aus, denn die witzigen Special Moves wollen ja auch aktiviert werden. Mir ist das ganze nur etwas zu langsam.

ms: Der harte Soundtrack ist noch ganz gut.

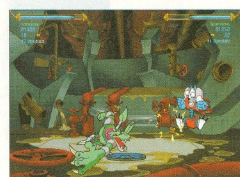
Hersteller: Atreid/Mindscape
Grafik/Sound: gut/gut
PC-Player-Wertung: 73

Prügel-Wertung:



Watschn-Faktor: effektiv
Flitz-Potential: laues Lüftchen
Traumfabrik: trainiert
Schmerzgrenze: deftig
Stehvermögen: konditionsstark

BATTLE BEAST



Wenn niedliche Haustiere zu reißenden Bestien mutieren, ist eine wilde Prügelei angesagt. Die Kämpfer müssen nicht mit Fäusten und Pfoten alleine auskommen, sondern greifen auf Kanonen, Stahlkrallen, Mülltonnen und dergleichen zurück. Die humorvoll animierten Figuren lassen sich gelegentlich etwas zäh steuern, begeistern aber durch vielfältige Manöver. Der Hintergrund darf miteinbezogen werden, es gibt Bonusräume, über 100 Bewegungen pro Charakter und dergleichen mehr. Battle Beast bietet außerdem einen Zwei-Spieler-Modus per Modem.

Biester mit Biß

fs: Klasse! Das ist genau mein Humor: rabenschwarz und bissig. Wenn nur die Steuerung etwas flotter wäre...

ms: Mich nervt, daß man sich versehentlich zurückmorphen kann. Als niedlicher Goldfisch hat man's gegen das Kampftier doch ziemlich schwer.

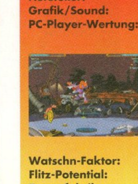
fs: Dafür gibt's interessante Schauplätze mit Geheimräumen, damit's auch auf Dauer spannend bleibt.

ms: Hunde in Rüstungen machen mich überhaupt nicht an, ich will »echte« Kämpfer. Aber es sieht trotzdem hervorragend aus, das muß ich zugeben.

fs: Es steckt auch spielerisch einiges drin. Die Special Moves sind toll, der Sound auch und die Gegner werden mit höheren Schwierigkeitsgraden unheimlich schlau.

Hersteller: 7th Level
Grafik/Sound: sehr gut/sehr gut
PC-Player-Wertung: 73

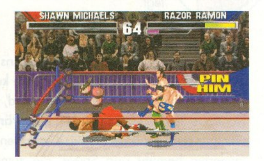
Prügel-Wertung:





Watschn-Faktor: effektiv
Flitz-Potential: laues Lüftchen
Traumfabrik: ausgebufft
Schmerzgrenze: kuschelig
Stehvermögen: ausdauernd

WWF WRESTLEMANIA



WWF Wrestlemania ist kein reinrassiges Prügelspiel, sondern mehr eine juxige Ringkampf-Simulation. Doch auch hier dürfen Sie treten, schlagen und den Gegner durch die Luft schleudern. Originelle Special Moves und acht bekannte Stars der WWF sorgen ebenso wie die flotte Steuerung für Spielspaß. Besonders gelungen sind die Zwei-Spieler-Modi, in denen Sie gegeneinander oder gemeinsam in den Ring klettern dürfen. Auf Wunsch steht jedem dann ein computergesteuerter Kämpfer zur Seite, so daß vier ansehnlich animierte Ringer zugleich im Ring stehen. Für die schweißhaltige Atmosphäre sorgen neben den ulkigen Kämpfer-Porträts johlende Zuschauer und zwei professionelle Kommentatoren mit passenden Sprüchen.

Massig Muskelmänner

fs: Die digitalisierten Kämpfer sorgen zusammen mit dem authentischen Sound für enorm viel Atmosphäre. Außerdem steuert es sich trotz der ulkigen Special Moves erfreulich gut.

ms: Neben der Grafik mag ich vor allem, daß man auf die Seile steigen und aus dem Ring fallen kann, denn das gibt's sonst nirgends.

fs: Der Zwei-Spieler-Modus ist ziemlich cool: Zu viert im Ring kommt die richtige Stimmung auf.

ms: Ich mag zwar Wrestling gar nicht, aber es spielt sich überraschend gut. Eine angenehme Abwechslung zu den anderen Prügelspielen. Echte Fans werden sowieso ihre helle Freude daran haben.

Hersteller: Acclaim
Grafik/Sound: gut/befriedigend
PC-Player-Wertung: 72

Prügel-Wertung:



Watschn-Faktor: effektiv
Flitz-Potential: böig
Traumfabrik: ausgebufft
Schmerzgrenze: deftig
Stehvermögen: ausdauernd



Dieser Teppichflug gleicht einem Alptraum...

"Von opulenter Fülle sind auch die atmosphärische Musikbegleitung und die markigen Stereo-Effekte (...)"
PC Joker 10/95 86% Joker-Hit

"Alle Achtung: So gut wie jede kleine Schwäche des Vorgängers (...) wurde beseitigt, dazu gibt's neue Sprüche, Grafiken und Monster."
"(...) vor allem die Missionsstruktur gefällt mir sehr gut. (...) Eine bessere Verquickung von 3D-Aktion und Echtzeit-Taktik wird man so schnell nicht finden"
PC Player 10/95 90%

"Bullfrog zeigt uns wieder einmal, wie eine gelungene Fortsetzung auszusehen hat."
"(...) dieses Spiel müßt Ihr einfach haben."
Power Play 10/95 88%





Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17



BULLFROG®

Achten Sie auf das BASF-3.5"-Diskettenangebot mit dem Demo von Magic Carpet 2.

Im WWW finden Sie Electronic Arts und Bullfrog unter http://www.ea.com/
Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. Magic Carpet ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

ONE MUST FALL

Nicht Roboter, sondern menschengesteuerte Kampfkolosse prallen hier aufeinander. Mit aberwitzigen Special Moves, schnellen Bewegungen und einer famosen Steuerung kommen Einsteiger und Profis gleichermaßen gut zurecht. Ein toller Turniermodus mit intelligent ansteigendem Schwierigkeitsgrad motiviert ebenso wie die geniale Aufrüstoption. Hier muß der Spieler überlegen, in welche Ersatzteile er sein erkämpftes Geld investiert, sonst scheitert er in späteren Kämpfen.
Die höchst unterschiedliche Palette der Spielfiguren animiert zum wiederholtem Durchspielen. Außerdem lassen sich kleine Fallen in den Hintergründen geschickt zum eigenen Vorteil ausnutzen.

Schlichte Schönheit

fs: Eines meiner Lieblingsprogramme dieses Genres. Schlichtes Äußeres, aber sehr viel Inhalt.

ms: Sehr sympathisch, daß es auch als Shareware zum Antesten erhältlich ist.

fs: Die relativ große Auswahl an Kämpfern kommt jedem Spielertyp entgegen. Groß und schwer, schwach und flink – es ist alles da.

ms: Auch mit weniger Grafik hat es Klasse. Da sieht man mal wieder, daß Spielspaß nicht allein durch Renderorgien entsteht.

fs: Genial ist der kleine Strategieteil, in dem ich meinen Roboter aufrüsten kann. Das bringt unheimlich viel Tiefe, die ich bei der Konkurrenz meistens vermisse.

Hersteller:	Epic Megagames
Grafik/Sound:	befriedigend befriedigend
PC-Player-Wertung:	71

Prügel-Wertung:

Watschn-Faktor:	vernichtend
Flitz-Potential:	stürmisch
Traumfabrik:	trainiert
Schmerzgrenze:	rücksichtsvoll
Stehvermögen:	Dauerbrenner

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO



Große Spielfiguren, einen rasanten Turbo-Modus und irrwitzige Special Moves verspricht diese perfekte Arcade-Umsetzung. Die exakte Steuerung unterstützt sogar Gamepads mit sechs Buttons, erlaubt schnellste Reaktionen und nimmt den anfänglich komplizierten Spezialmanövern ihren Schrecken. 16 wilde Comic-Kämpfer stehen zur Auswahl, die in ihren Fähigkeiten große Unterschiede aufweisen. Toller CD-Sound und markige Kampfschreie unterstützen das flotte Spektakel akustisch.

Kernige Kämpfer

fs: Eine perfekte Automaten-Umsetzung. Grafisch fast identisch und genauso rasant, wie ein gutes Prügelspiel sein soll.

ms: Manche Hintergrundanimationen sind eher albern als bereichernd. Wer braucht schon einen Radler hinter den Kämpfern?

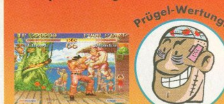
fs: Ach was. Die Schlägereien sind so schnell, daß man darauf doch gar nicht achtet. Außerdem lockert das die eigentlich martialische Handlung etwas auf.

ms: Das gefällt mir noch am besten: Die Kämpfer haben eine Geschichte und dementsprechende Schlagtechniken, die sogar ziemlich realistisch sind.

fs: Nicht nur das: Die ultraschnelle Steuerung, die großen Spielfiguren und die Vielzahl an coolen Special Moves schlägt viele andere Prügelspiele.

Hersteller:	Gametek
Grafik/Sound:	gut/gut
PC-Player-Wertung:	70

Prügel-Wertung:





Watschn-Faktor:	vernichtend
Flitz-Potential:	orkanartig
Traumfabrik:	ausgebufft
Schmerzgrenze:	blutig
Stehvermögen:	konditionsstark

PRIMAL RAGE



Es muß nicht immer Rendering sein, dachten sich die Programmierer und bastelten Dinos aus Knetmasse, deren Bewegungen für dieses Spiel digitalisiert wurden. Sieben Kreaturen treten im Kampf um die Weltherrschaft an, bei dem Menschen nur eine sehr untergeordnete Rolle (als Anhänger und Futter!) spielen. Gegen den Computer oder einen Mitspieler bewegt man die kompakten Figuren am besten per Joystick über den Screen. Stolze 16 Schwierigkeitsgrade bieten auch Einsteigern ausreichende Chancen, die teilweise recht ungewöhnlichen Kampftechniken der Kontrahenten wie beißen, spucken oder ähnliches auszulösen.

Dicke Dinos

ms: Das schrittweise Erobern der Länder ist eine große Herausforderung, denn mit einem neuem Dino sind trotz der Continues meine vorherigen Erfolge futsch.

fs: Ja, die Spielmodi sind ganz gelungen. Auch für zwei Spieler ist dank des Handicaps auf längere Zeit genug Motivation vorhanden.

ms: Die wuselnde Menschen sind niedlich, auch wenn sie zum Fressen da sind. Ein bißchen makaber, aber mal was neues.

fs: Mit den entsprechenden Optionen artet das Spiel in eine reine Blutorgie aus. Soviel rote Pixel waren schon lange nicht mehr auf dem Bildschirm.

ms: Die Saurier sind sich zwar ähnlich, aber schön groß – da merkt man die Spielhallen-Herkunft.

Hersteller:	Time Warner Interactive
Grafik/Sound:	gut/gut
PC-Player-Wertung:	69

Prügel-Wertung:



Watschn-Faktor:	effektiv
Flitz-Potential:	laues Lüftchen
Traumfabrik:	trainiert
Schmerzgrenze:	gnadenlos
Stehvermögen:	ausdauernd

ULTIMATE BODY BLOWS



Bei diesem Spiel versammelt Team 17 sämtliche bisherige Body-Blows-Charaktere. Demzufolge können Sie aus einem reichhaltigen Angebot von 22 Streithähnen Ihren Kämpfer wählen und entweder im althergebrachten Turniermodus, allein oder zu zweit spielen. Im neuen Tag-Team-Mode dürfen sich die ausgewählten Recken im wahrsten Sinne des Wortes bis zum Umfallen mit einem gegnerischen Team rumschlagen. Dabei haben sie dank ihrer Artenvielfalt Unmengen abwechselnder Schlagtechniken drauf. Wenngleich Grafik und Animation nicht unbedingt erstklassig sind, ist zumindest die Steuerung nach einiger Zeit zu raffen.

Artenreiche Action

ms: So gefällt's mir: gut spielbar, nette Grafik und viele Optionen.

fs: Nette Grafik? Da sieht man doch genau, daß es vom 32-Farben-Amiga lieblos konvertiert wurde! Und überhaupt: Mir sind die Spielfiguren viel zu einfallslos.

ms: Naja, nach dem heutigen Standard hätten es zumindest animierte Hintergründe sein können.

fs: Viel wichtiger sind mir knackige Spielfiguren mit Charisma, zahlreichen Special Moves und ein hohes Tempo. Da seh' ich bei Ultimate Body Blows nur wenig.

Hersteller: Team	**17**
Grafik/Sound:	**befriedigend/ ausreichend**
PC-Player-Wertung:	**60**

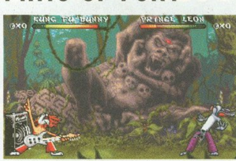
Prügel-Wertung:





Watschn-Faktor:	**effektiv**
Flitz-Potential:	**böig**
Traumfabrik:	**trainiert**
Schmerzgrenze:	**rücksichtsvoll**
Stehvermögen:	**kurzatmig**

PAWS OF FURY



Gameteks Prügeltiere kloppten sich ursprünglich am Mega Drive unter dem Namen »Brutal«, doch in zensursensible PC-Bereiche schleichen sie sich auf Samtpfötchen. Die zwölf Kampftiere werden entweder von einem Mitspieler oder dem PC gesteuert, wobei das mit dem Steuern so eine Sache ist: nur tierisch Geübte sollten jemals eine höhere als die normale Geschwindigkeit einstellen, denn Normalverbraucher sind in den zeitrafferartigen Turbo-Modi chancenlos. Das mag zwar zu den Cartoon-Figuren passen, macht aber nicht die Bohne Spaß, da dann einige witzige Special Moves fast unmöglich sind.

Tierisch kindisch

ms: Ach, wärst Du doch auf dem Mega Drive geblieben! Ich werde nie verstehen, warum sich Karnickel mit Löwen prügeln müssen...

fs: Die Grafik ist ja ziemlich einfallslos. Vielleicht sollte man bei Gametek den Leuten erklären, wieviel 256 Farben eigentlich sind.

ms: Ich find's einfach dämlich: Die Bewegungen sind zappelig, alle hampeln hilflos herum – das rührt doch kein Kind an!

fs: Obwohl's angeblich auch für Kinder geeignet sein soll, ist es relativ brutal. Es sind zwar offensichtlich Zeichentrickfiguren, aber ob das pädagogisch wertvoll ist?

ms: Außerdem wird's schnell teuer: Dank der furchtbaren Steuerung fliegt der Joystick ständig in die Ecke; das hält keine Mechanik lange aus.

Hersteller:	**Gametek**
Grafik/Sound:	**befriedigend/ ausreichend**
PC-Player-Wertung:	**36**

Prügel-Wertung:



Watschn-Faktor:	**ermüdend**
Flitz-Potential:	**orkanartig**
Traumfabrik:	**bemüht**
Schmerzgrenze:	**rücksichtsvoll**
Stehvermögen:	**technisches KO**

RISE OF THE ROBOTS



Gäbe es den »Terminator« wirklich, hätte er sich vermutlich kreischend auf die Programmierer von Mirage gestürzt und ihnen gezeigt, wie ein echter Roboter agiert.

Dabei gaben sich vor allem die Grafiker viel Mühe, denn in puncto Outfit brauchen sich die Kampfmaschinen nicht zu verstecken. Ein tolles Intro, feines Super VGA mit filmreifen Animationen, die genreüblichen Einstellmöglichkeiten – alles da, bloß spielen kann man halt nicht richtig. Die unmögliche Steuerung samt träger Bewegungen des Cyborgs machen den gegen die feindlichen Übermaschinen chancenlosen Spieler schnell zum Frustopfer.

Schöner Schrott

ms: Soviel Lärm um so wenig! Wenn die Grafik dem Spielniveau nicht so haushoch voraus wäre, hätte es ein Hit werden können.

fs: Tja, da wurden Monate in die Rendergrafiken investiert und irgendwer hat dann das Spiel völlig vergessen...

ms: Am schlimmsten ist die Steuerung: Der agile Cyborg hat gegen die dumpfen Robots keine Chance, weil es viel zu lange dauert, bis die Figur reagiert.

fs: Noch dazu versprechen die Zwischensequenzen mehr als schließlich kommt. Nur sechs Gegner und ein lausiger Zwei-Spieler-Modus – nein, danke!

ms: Schalt' schon mal den Videorekorder ein, damit wir uns Terminator 2 zum 100. Mal reinziehen können. Ist immer noch spannender!

Hersteller:	**Mirage**
Grafik/Sound:	**sehr gut/ befriedigend**
PC-Player-Wertung:	**32**

Prügel-Wertung:

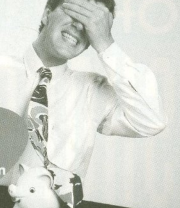


Watschn-Faktor:	**wirkungslos**
Flitz-Potential:	**Flaute**
Traumfabrik:	**bemüht**
Schmerzgrenze:	**kuschelig**
Stehvermögen:	**technisches KO**

SOFTSALE

Schlechte Zeiten für Schweine...

Lau und Zielke OHG



NEWS

Jetzt beginnt die heiße Jahreszeit mit den schärfsten Neuheiten!!

3 Seiten prallvoll mit Angeboten:

CD-ROM

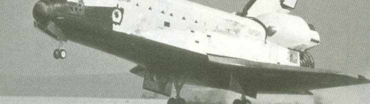
Titel		Preis
7 th Guest	DA	24,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89,90DM*
11 th Hour Limited	DEE	89,90DM*
1942+F-14+Wings o.G.	DTE	54,90DM
1942-European Air War	DEE	in Vorb.
3D Atlas WIN 95	DE?	89,90DM*
3D Ultra Pinball	???	in Vorb.
Absolute Zero	DD?	89,90DM*
Aces Collection	DEX	69,90DM
Aces of the Deep	DDD	84,90DM
-SVGA Enhanced	DDD	79,90DM
Aces over Europe	DDX	9,90DM
Aces over Mountains	???	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Pack	EEX	19,90DM*
Action Soccer	DDD	74,90DM
Addams Family Pinball	???	69,90DM*
Adv. Tactical Fighters	???	in Vorb.
Aegis-Guardian of F.	DDD	94,90DM
Aftershock	DE?	in Vorb.
Agile Warrior: F111X	D??	in Vorb.
AH 640 Longbow	DDD	84,90DM*
Air Havoc Controller	DDE	74,90DM
Air Power	DDD	74,90DM
Air Superiority	D??	in Vorb.
Al-Quadim	DDX	74,90DM
Albion	DDD	in Vorb.
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	69,90DM
Alien Logic	DEE	39,90DM
Alien Odyssey	???	69,90DM*
Alien Trilogy	???	in Vorb.
Alienbreed 3	DEE	64,90DM
Aliens	DE?	74,90DM*
Allied General WIN95	???	in Vorb.
Alone in the Dark	DDD	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DDD	64,90DM
Alone in the Dark 3	DDD	84,90DM
Amerika 1861-1865	DDX	84,90DM
Anvil of Dawn	???	in Vorb.
Apache Longbow	DD?	79,90DM
Arcade Classic	???	69,90DM*
Arcade Pool+Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebrooks	DDD	in Vorb.
Archon Ultra	DDX	74,90DM
Are you afraid of the D.	DEE	64,90DM
Armored Fist	DEE	69,90DM
Armored Fist	DDD	84,90DM
Around Hollywood	DDD	39,90DM
Ascendancy	DDD	84,90DM
Assault Riggs	???	79,90DM*
Asterix	DDD	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM
Atari Action Pack 2	EEE	in Vorb.
Atlas	DD?	54,90DM
Aufschwung Ost	DDD	69,90DM
Award Winners Gold	DEX	69,90DM
Award Winners Plat.	DTX	69,90DM
Awful Green Things	DEE	in Vorb.
Aztec: Empire of Blood	???	in Vorb.
B-17 Flying Fortress	DEX	39,90DM*
Batman Forever	D??	in Vorb.
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	84,90DM
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Race	DE?	69,90DM*
Bazooka Sue	DD?	in Vorb.
Beavis and Butthead	???	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Berlin Connection	DD?	in Vorb.
Bermuda Syndom	DDD	in Vorb.
Bernhard Langer Golf	DDD	in Vorb.
Betrayal at Krondor	DDE	79,90DM
Big Red Racing	???	in Vorb.
Biing	DDD	69,90DM*
Bioforge	DDD	69,90DM
-Mission CD	DDD	44,90DM*
Bitmap Brothers Comp.	DEX	59,90DM
Bleifuss	DDD	54,90DM
Blind Date WIN	DDD	in Vorb.
Bloodwings	EEE	84,90DM
Bob Dylan Highway 61	EEE	84,90DM
Body Slam Wrestling	DE?	in Vorb.
Braindead 13	DEE	in Vorb.
Brett Hull Hockey	DEE	79,90DM
Bricks, Blocks & Clocks	DEX	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.
Burried in Time	DDD	79,90DM
Burn: Cycle	DDD	79,90DM
Burning Steel	DDX	64,90DM
Burning Steel 2	DDX	39,90DM
Burning Steel 3	EEE	84,90DM
Buzz Aldrin	DEX	24,90DM
Caesar 2	D??	79,90DM
Cann Fodder 2	DE?	in Vorb.
Caribbean Disaster	DDD	84,90DM*
Celebrity Poker WIN	DEE	in Vorb.
Championship Man. 2	DDD	89,90DM*
Chaos Control	DDD	79,90DM
Chaos Engine	DEE	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EEE	39,90DM
Chessmaster 5000	???	in Vorb.
Chewy-Flucht von F5	DDD	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DDX	39,90DM
Chronomaster	???	74,90DM*
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2000	DDD	in Vorb.
CivNet (WIN)	DD?	84,90DM*
Clayfighter 2	EEE	79,90DM*
Clearing House	DD?	69,90DM
Colonization	DDX	89,90DM
Comanche Comp.	DDE	74,90DM
Comanche vs. Werewolf	EEE	69,90DM
Comanche vs. Werewolf	DDD	in Vorb.
Combat Air Patrol	DEE	64,90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	89,90DM
Command & Conquer	EEE	89,90DM
Command & Conquer II	DDD	89,90DM*
Command: Aces of Deep	DDD	79,90DM
Commodore Action Pack	EEE	in Vorb.
Congo	???	in Vorb.
Connect	DDD	in Vorb.
Conquest of the New W.	D??	89,90DM*
Conspiracy	DDE	24,90DM
Cranberries	???	49,90DM*
Creature Shock	DDD	89,90DM
Crusade	DDD	84,90DM
Crusader	DDD	79,90DM*
Cyberbikes	D??	in Vorb.
Cyberia	DDD	79,90DM
Cyberia 2	???	in Vorb.
Cyber Judas	DEE	in Vorb.
Cybermage	DDD	79,90DM*
Cyberspeed (WIN95)	DDD	in Vorb.
Cyclones	D??	79,90DM*
Cyber Judas	D??	in Vorb.
Cyberwar	DDD	99,90DM
Daedalus Encounter	DDD	89,90DM
Damnesia	DE?	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DE?	74,90DM*
Darker	DE?	79,90DM
Dark Sun II	DEE	39,90DM
Dark Universe	DDX	79,90DM
Das Amt	DDX	94,90DM
Das schwarze Auge	DDX	44,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 2	DDD	79,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 3	DDD	in Vorb.
David Bowie-Jump	DEE	34,90DM
Dawn of Darkness	???	in Vorb.
Dawn Patrol	DDX	29,90DM
Day of the Tentacle	DDD	34,90DM
Death Keep	???	in Vorb.
Delphine Classic Coll.	DEX	54,90DM
Der Druidenzirkel	DDD	in Vorb.
Der Meister	DDD	59,90DM
Der Patrizier	DDX	44,90DM
Der Planer 2	DDD	in Vorb.
Der Reeder	DDX	79,90DM
Descent	DEX	79,90DM
Desert Str.+Jungle Str.	EEX	49,90DM
Destruction Derby	???	89,90DM*
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Fugger 2	DDD	in Vorb.
Die Verrückte Rallye	DDD	44,90DM
-mit Gamepad	DDD	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DDD	84,90DM
Die Saga von Nietom	DDD	49,90DM
Die Siedler 2	DDD	in Vorb.
Digital Dreamware	???	44,90DM*
Dime City	DD?	79,90DM*
Directors Lab	DDD	64,90DM
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Dinopark Tycoon	D??	in Vorb.
Discworld	DDE	84,90DM
Discworld	DDD	79,90DM*
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	64,90DM
Dominus	DEX	29,90DM
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Dragon Lore	DDD	39,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dreamweb	DEE	29,90DM
Druid	???	in Vorb.
Dune 2	DDD	39,90DM
Dungeon Keeper	DDD	84,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	89,90DM
EA Sports Rugby	DEE	79,90DM
Earth Siege	DDD	84,90DM
-Mission CD	DDD	49,90DM
Earth Siege II	???	in Vorb.
Earth Worm Jim WIN95	DDD	in Vorb.
Ecstatica	DEE	84,90DM
Eine kurze Geschichte...	DDD	84,90DM
Elder Scolls 2	???	in Vorb.
Eleventh Hour	DEE	89,90DM*
-Limited	DEE	89,90DM*
Elite 3	DDE	39,90DM
Elisabeth I	DDD	in Vorb.
Empire Deluxe	DDX	74,90DM
Empire 2	EEE	in Vorb.
Entomorph	DEE	74,90DM*
Erben der Erde	DDD	84,90DM
Escalation	???	in Vorb.
Espionage WIN95	DDD	in Vorb.
Extractors	DEE	59,90DM
Extreme Pinball	DEE	74,90DM*
Eye of the Beh. Triol.	DDX	94,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
1942+F-14+Wings o.G.	DTE	54,90DM
F-15 Strike Eagle III	DEX	39,90DM
Fade to Black	DDD	84,90DM
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fantasy Fest	EEX	39,90DM
Fantasy General	DEE	in Vorb.
Fast Attack	???	in Vorb.
Fatal Racing	DDD	in Vorb.
Fields of Glory	DEX	39,90DM
Fifa ´95+PGA +F1GP	DTT	64,90DM
FIFA Soccer ´96	DDD	79,90DM*
Fighter Duel	???	69,90DM*
Flight Commander 2	DDE	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DDD	79,90DM
Flight Unlimited	DDX	89,90DM
Flugsimulator 5.1	EEE	79,90DM
Flugsimulator 5.1	DD?	114,90DM
-British Isles	D??	49,90DM
-Las Vegas	D??	64,90DM
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
F1GP+Fifa ´95+PGA	DTT	64,90DM
Formula I Grand Prix	DEX	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DDD	99,90DM*
Frankenstein	???	in Vorb.
Freddy Pharkas	DEE	44,90DM
Freddy Pharkas	DDD	79,90DM*
Fritz 1	DDX	44,90DM
Fun & Games	???	54,90DM
Future Dimension	DDX	64,90DM
Fuzzy World	D??	39,90DM
FX Fighter	DEE	74,90DM
Gabriel Knight	DDE	49,90DM
Gabriel Knight 2	???	in Vorb.
Gene Wars	DDD	79,90DM*
Goblins 1 und 2	DDX	24,90DM
Golden 7	DTX	89,90DM
Golden 10	DTX	84,90DM
Grandest Fleet	DEX	69,90DM
Grand Prix Manager	DDD	99,90DM*
Great Naval Battles III	EEE	79,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of the Gods	DDD	79,90DM
Hand of Fate	DDE	39,90DM
Hardball 4	DEE	79,90DM
Hardline (Scavenger)	???	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DEX	39,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	79,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.
Hell+Crusader	DDT	79,90DM
Heroes of Might & M.	EEE	in Vorb.
Heroes of Might & M.	DDD	in Vorb.
Hidden Below	DEX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	39,90DM
High Seas Trader	DDX	69,90DM
Hollywood Pictures	DDX	79,90DM
Hoops	DE?	in Vorb.
Hugo 3	DDD	74,90DM*
Ice & Fire	???	69,90DM*
Inca	DDD	24,90DM
Inca Collection	DDD	69,90DM
Indy Car Racing	DEE	24,90DM
Indy Car II	???	79,90DM*
Indestructibles	DDD	in Vorb.
Inferno	DDD	99,90DM
Int. Tennis Open	DDD	74,90DM
Iron Angel	DDD	in Vorb.
Iron Assault	DDD	74,90DM
Ishar Triologie	DDX	44,90DM
Island Casino	???	69,90DM
Jagged Alliance	DEE	74,90DM
Jagged Alliance	DDD	89,90DM
Jetfighter 3	???	in Vorb.
Jewels of the Oracle	DDD	84,90DM
John Madden ´96	DEE	79,90DM*
Joy of Sex	EEE	69,90DM
Judge Dread	???	in Vorb.
Jungle Str.+Desert Str.	EEE	49,90DM
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	59,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kingdom-the Far reach.	DEE	89,90DM
Kingpin	DEX	29,90DM
Kings Quest Collect.	DTX	84,90DM
Kings Quest 6	DDX	24,90DM
Kings Quest 7	DDD	84,90DM
Klik´n´Play	DDX	84,90DM
Klik´n´Play Gamepack	DDX	69,90DM
Knights of Xentar	DDD	94,90DM
Krypton Egg	DD?	44,90DM
Labyrinth of Time	DEX	29,90DM
Lands of Lore	DDT	34,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.
Larry 6	DDX	84,90DM
Larry Collection	DEX	84,90DM
Last Dynasty	DDD	79,90DM
Legend of Kyrandia 2	DDE	34,90DM
Legend of Kyrandia 3	DDE	79,90DM
Legions	DE?	in Vorb.
Leisure Suit Larry Coll.	DEX	84,90DM
Lemmings Windows	DEX	49,90DM
Lemmings 3	DEE	69,90DM
Lemmings 3D	DE?	in Vorb.
Links 386 Pro	DEE	64,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Belfry	EEE	49,90DM
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
-Troon North	EEE	49,90DM
Lion	???	69,90DM*
Little Big Adventure	DDD	69,90DM
Little Big Adventure 2	DDD	in Vorb.
Live Action Football	DEE	79,90DM
Locus	???	89,90DM*
Lode Runner	DDX	79,90DM
Lollypop	DDX	69,90DM
Lords of Midnight	DD?	89,90DM
Lords of the Realm	DDD	69,90DM
Lost Admiral 2	DEE	in Vorb.
Lost Eden	DDD	79,90DM
Lost in Time	DDX	24,90DM
Lost in Town	DD?	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DD?	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	84,90DM
Lucas Arts Top Adv.	DDX	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DDX	89,90DM
Mad News	DDX	69,90DM
Mad TV 2	DD?	in Vorb.
Magic Carpet Plus	DDE	49,90DM
Magic Carpet II	DDD	79,90DM
Magic the Gath. WIN95	DDD	in Vorb.
Maniac Mansion 2	DDD	34,90DM
Marco Polo	DE?	64,90DM
Marine Fighters	DDE	44,90DM
Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Master of Xenos	DDD	in Vorb.
Maximum Roadkill	???	in Vorb.
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.
-WIN95	DDD	in Vorb.

AUGEN ZU!

Jetzt auf drei Seiten über 1.100 wahnsinnige Angebote!

Der Bundeskontrollminister warnt vor zuviel ungezügeltem Spaß und grenzenlosen Abenteuern am Bildschirm.

Und wieder haben wir keine Mühen gescheut, die neusten HOT SHOTS vom Weltmarkt für Sie einzukaufen.



Archiv-Foto: The Softsale-Shuttle

SOFTSALE
Lau und Zielke OHG

SHOPS

BIELEFELD



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

BONN

KÖLN-STR.
RHEIN
SANDKAULE
BERLINER FREIHEIT
KENNEDY BRÜCKE
OXFORDSTR.
B.-V.-SUTTNER-PL.
BELDER-BERG
FRIEDRICHSTRASSE

Friedrichstraße 42

BREMEN



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

Titel		Preis
Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Megapak 3	DET	79,90DM
Mega Race	DEE	39,90DM
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Metal Marines	EE?	in Vorb.
Metal Storm	???	in Vorb.
Millenia	???	in Vorb.
Micro Machines 2	DEX	69,90DM
-Special Edition	DEX	in Vorb.
Mission Critical	DEE	79,90DM
Mirage	EEE	89,90DM
Monopoly	DDD	69,90DM
Monsterized	DDD	in Vorb.*
Monthy Pythons CwoT	EEE	79,90DM
Mortal Coil	D??	64,90DM
MTV´s Club Dead	DEE	49,90DM
Myst	DDD	69,90DM
NASCAR Racing	DEE	79,90DM
-Track Pack	DEX	39,90DM
-Plus	DET	99,90DM*
-WIN 95	DDD	in Vorb.
NBA Jam Tournament	D??	89,90DM*
NBA Live ´95	DEE	69,90DM
NBA Live ´96	DEE	in Vorb.
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	79,90DM
Networks	DDD	84,90DM
NHL Hockey ´94	DEE	29,90DM
NHL Hockey ´95	DEE	79,90DM
NHL Hockey ´96	DDD	79,90DM
Noctropolis	DDE	29,90DM
Novastorm	DEE	79,90DM
Oldtimer	DDX	49,90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	39,90DM
Outpost Pinball	D??	69,90DM
Panzer General	DDE	59,90DM
Panzer Gen. 2 WIN95	EEE	in Vorb.
Panzer Gen. 2 WIN95	DDD	in Vorb.
Paparazzi	EEE	79,90DM
Pax Imperia WIN	DDD	in Vorb.
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
Perfect General 2	DEE	79,90DM
Petko	DDD	69,90DM*
Peter Gabriel Xplora	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf ´96	DEE	79,90DM
PGA +F1GP+ Fifa ´95	DTT	64,90DM
PGA Tour Golf WIN	DDX	29,90DM
Phantasmagoria	DDD	84,90DM*
Phantasmagoria	EEE	84,90DM
Pinball Dreams Del.	DEX	74,90DM
Pinball Fantasies Del.	DEX	74,90DM
Pinball Illusions	DEX	69,90DM
Pinball Mania	DEX	64,90DM
Pinball Wizard 2000	DEX	69,90DM*
Pinball World	DEX	in Vorb.
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pitfall WIN95	DDD	79,90DM
Pole Position	DDD	in Vorb.
Police Quest 4	DDE	84,90DM
Police Quest Collection	DE?	84,90DM*
Police Quest SWAT	???	in Vorb.
Pool Champion WIN95	???	69,90DM*
Populous 2/Powerm.	DEX	29,90DM
Power, Corruption & Lies	???	64,90DM
Powerflight	DEX	69,90DM
Powerhouse	DDD	64,90DM
Powerslide	DE?	in Vorb.
Power Up !	DEX	69,90DM
Primal Rage	DEE	79,90DM
Prince of Persia Coll.	DEX	in Vorb.
Prince Symbol	EEE	84,90DM
Prisoner of Ice	DDD	84,90DM
Privateer	DEE	29,90DM
Privateer/Strike C.	DEE	84,90DM
Project Paradise	DEE	79,90DM*
Pro Pinball	???	in Vorb.
Prototype	DDX	79,90DM
Psycho Pinball	DDX	74,90DM
Pyrotechnica	DEX	54,90DM
Q-POP	DDD	69,90DM
Quantum G. 2 (Vortex)	DEE	79,90DM
Ran Soccer	DDD	in Vorb.
Ran Trainer	DDD	94,90DM
Ran Trainer 2	DDD	in Vorb.
Ravenloft	DDD	69,90DM
Ravenloft II	DEE	39,90DM
Raven Project	DDD	74,90DM*
Rayman	DEE	In Vorb.
Rebel Assault	DDT	34,90DM
Rebel Assault 2	EEE	69,90DM*
Rebel Assault 2	DDD	84,90DM*
Red Ghost	DDD	in Vorb.
Renegade	DDE	39,90DM
-Mission CD	DEE	in Vorb.
Retribution	DEE	39,90DM
Reunion	DDX	74,90DM
Revolution X	D??	89,90DM*
Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
Ring der Nibelungen	DE?	64,90DM*
Rings of Medusa Gold	DDX	79,90DM
Ripper	DDD	in Vorb.
Rise of the Robots	DDE	84,90DM
Rivers of Dawn	DE?	in Vorb.
Road Rash	???	in Vorb.
Road Warrior	???	in Vorb.
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Saga of Aces	DEX	69,90DM
Sam & Max	DDD	99,90DM
Sato City	DE?	in Vorb.
Schleichfahrt	DDD	in Vorb.
Sens.World of Soccer	DD?	69,90DM*
Sensible Golf	DE?	64,90DM
Shadowcaster	DEE	29,90DM
Shanghai Great M.	DDD	79,90DM*
Shannara	DEE	79,90DM*
Shellshock	???	79,90DM*
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shockwave WIN 95	DDD	79,90DM*

Titel		Preis
Silent Hunter	DE?	74,90DM*
Silent Steel	???	in Vorb.
Silverload	DDD	69,90DM
Sim City	DDD	24,90DM
Sim City 2000 WIN95	DDX	in Vorb.
Sim City 2000 Coll.	DDX	94,90DM
-WIN	DDX	99,90DM*
Sim Isle	EEE	79,90DM*
Sim Isle	DDD	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DDD	29,90DM
Simon the Sorcerer 2	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	in Vorb.
Sim Tower	DEX	74,90DM
Sim Tower	DDX	79,90DM*
Sim Town	DDD	69,90DM*
Skaphander	DDD	64,90DM
Skins Golf at Bighorn	DE?	89,90DM
Skyrealms of Jorune	DEE	39,90DM
Slipstream 5000	DDD	69,90DM
Soccer Compilation	DDD	in Vorb.
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Bucks	???	in Vorb.
Space Hulk	DDD	29,90DM
Space Hulk II	DDD	in Vorb.
Space Marines	DDD	79,90DM*
Space Quest Collect.	DDX	84,90DM
Space Quest 4	DDX	24,90DM
Space Quest 6	DDD	79,90DM
Space Ship Warlock	DDD	in Vorb.
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
SSN 21 Seawolf	DDE	29,90DM
St. Thomas	D??	49,90DM*
Star Control 3	???	in Vorb.
Star Trek	DDD	29,90DM
Star Trek Interactive	EEE	79,90DM
Star Trek Judg. R. Enh.	EEE	89,90DM*
Star Trek Final Unity	DDE	99,90DM
Star Trek Final Unity	EEE	89,90DM
-Limited Edition	EEE	109,90DM
Star Trek Deep Space 9	???	in Vorb.
Star Trek Generations	DDD	in Vorb.
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.
Star Trek Omnipedia	EEE	79,90DM
Steel Panthers	DEE	in Vorb.
Stonekeep	DD?	99,90DM*
Street Fighter 2	DEX	19,90DM
Strike Commander	DEE	29,90DM
Strike C./Privateer	DEE	84,90DM
SU-27 Flanker	DEE	74,90DM*
Subwar 2050	DDX	39,90DM
Sukhoi SU 27	???	in Vorb.
Super Karts	DEX	89,90DM
-Plus	DEX	49,90DM
Super Pushover	???	in Vorb.
Super Streetfighter 2 T.	DEE	39,90DM
Sword of Xeen	???	in Vorb.
Symbol (Prince)	EEE	84,90DM
Syndicate Plus	DDX	29,90DM
Syndicate II	DDD	in Vorb.
Synergist	???	in Vorb.
System Shock	DDD	29,90DM
Talisman	DDD	in Vorb.
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Tek War	???	in Vorb.
Temptation	DTT	89,90DM
Ten Pack Vol. 1	???	69,90DM
Ten Pack Vol. 2	???	69,90DM
Terminal Velocity	DEX	69,90DM
Terminator Fut. Shock	???	in Vorb.
TFX EF2000	???	in Vorb.
The Beast Within	???	in Vorb.
The Darkening	DDD	in Vorb.
The Hive WIN95	DDD	in Vorb.
Theme Park+T. Tycoon	DDT	54,90DM
Theme Hospital	DDD	in Vorb.
The Dig	EEE	69,90DM*
The Dig	DDD	84,90DM*
The Horde	DDD	29,90DM

Titel		Preis
The Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
The Scroll	DDD	59,90DM
The Vortex (QG 2)	DEE	79,90DM
The War College	???	in Vorb.
Thexder	???	in Vorb.
This means War ! WIN	DDD	84,90DM*
Thunderhawk 2	???	79,90DM*
Thunderscape	DE?	in Vorb.
Tie Fighter	EEE	69,90DM*
Tie Fighter	DDD	84,90DM*
Tilt	DE?	54,90DM
Tiny Troops	DE?	in Vorb.
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	in Vorb.
Top Gun	DEE	99,90DM*
Torins Passage	???	in Vorb.
Tower	DEE	in Vorb.
Tower Assault	DEE	64,90DM
T. Tycoon+Theme Park	DDT	54,90DM
Transport Tycoon Del.	DDD	84,90DM*
Trial by Magic	DE?	in Vorb.
Trick or Treat	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN ´95	DE?	in Vorb.
Trivial Pursuit	???	79,90DM*
Tuneland	DDD	69,90DM
Turrican 2	DE?	in Vorb.
UEFA Chmapion League	???	69,90DM
UFO	DDX	39,90DM
UFO+Master of Orion	DTX	69,90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29,90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69,90DM
Universal Warrior	DE?	in Vorb.
US Navy Fighters Gold	DDE	84,90DM
-Marine Fighters	DDE	44,90DM
Urmels Filmstudio	DDD	79,90DM
USS Ticonderoga	DDE	79,90DM
-WIN 95	DDD	in Vorb.
Vid Grid	???	54,90DM
Vikings WIN	DDD	in Vorb.
Vinyl Goddess fr. Mars	DEE	39,90DM
Vital Light	D??	in Vorb.
Virtua Chess	DDX	84,90DM
Virtual Karts	DDD	99,90DM*
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb.
Vollgas	DDD	84,90DM
Vollgas	DEE	69,90DM
Voodoo Lounge	???	54,90DM*
Wacky Wheels	DEX	54,90DM
Warcraft	DEE	79,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM*
Wargame Bundle	EEE	in Vorb.
Warhammer	DEE	in Vorb.
Warlords 2 Deluxe	EE?	74,90DM
Warplanes 2	EE?	in Vorb.
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89,90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Werewolf vs. Comanche	DDD	in Vorb.
Werewolf vs. Comanche	EEE	69,90DM
Westwood Compilation	DDX	79,90DM
Wetlands	DDD	in Vorb.
Whales Voyage II	DDD	79,90DM
-WIN	DDD	79,90DM
Willi Lembkes Manager	???	64,90DM
Wing Comm. Armada	DEX	29,90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29,90DM
Wing Commander III	DDD	79,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM*
Wing Commander 4 Lim.	DDD	in Vorb.
Wings of Glory	DDD	79,90DM
Wings o.G.+1942+F-14	DTE	54,90DM
Wipe Out	???	89,90DM*
Wizardry 6+7	DDX	39,90DM
Wolf	DDX	74,90DM
Wolf-The Simulation	???	69,90DM

SOFTSALE NEU IN BONN

EIN HARTER SCHLAG!

...FÜR ALLE, DIE DEMNÄCHST NACH BERLIN UMZIEHEN MÜSSEN. NO PANIC – WIR ARBEITEN DRAN!



Titel		Preis
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
Woodruff	DDD	79,90DM
Worms	DDD	in Vorb.
Wrath of Earth	DE?	54,90DM
WWF Raw	???	in Vorb.
X-COM	DDE	89,90DM
X-Fighters US	DDD	84,90DM*
X-Wing Collection	DET	69,90DM
X-Wing Collection	DDT	79,90DM*
Z	DEE	in Vorb.
Zeppelin	DDD	69,90DM
Zombie Dinos	???	in Vorb.
Zone Raiders	???	in Vorb.
Zoop	DDX	in Vorb.

IBM-PC 3,5"

Titel		Preis
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Armored Fist	DV	39,90DM
Award Winners Plat.	DA	69,90DM
Battlechess 4000 SVGA	DA	34,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga Man. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribbean Desaster	DV	79,90DM*
Civilization	DV	39,90DM

Titel		Preis
Combat Classics III	DA	69,90DM
Dangerous Streets	DA	14,90DM
Dark Sun 2	DA	29,90DM
Das Dschungelbuch	DV	64,90DM*
Dawn Patrol	DV	29,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dominus	DA	19,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM
Ecstatica	DV	39,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
F-14 Fleet Def. Plus	DA	29,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	84,90DM
Flugsimulator 5.1	EA	69,90DM
-British Isles	EA	49,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Fritz 3	DV	69,90DM
Gobliins 3	DV	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Angel	DV	in Vorb.
König der Löwen	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	49,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
-Banff SVGA	EA	44,90DM
-Belfry SVGA	EA	44,90DM
-Bighorn SVGA	EA	44,90DM
-Castle P. SVGA	EA	44,90DM
-Devils Island SVGA	EA	44,90DM
-Firestone SVGA	EA	44,90DM
-Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
-Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
-Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
-Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
-Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
-Riviera	EA	44,90DM
Lords of Power	DA	59,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Mad News+Extrablatt	DV	49,90DM
Menzoberanzan	DA	29,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DA	49,90DM
Pinb. Dreams+Fant.	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM
Pinball Mania	DA	49,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Rüsselsheim	DV	69,90DM
Sceamball	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	64,90DM*
Sensible World of Socc.	DV	64,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	79,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	49,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM
Software Manager	DV	29,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screensaver	DV	59,90DM
System Shock	DV	29,90DM
The Horde	DV	19,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tiny Troops	DA	59,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Ufo	DV	39,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Worms	DV	in Vorb.
X-Wing Collection	DV	69,90DM
Z	DV	69,90DM*
Zeppelin	DV	39,90DM

JOYSTICKS GRAVIS PC

Titel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	39,90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	179,90DM

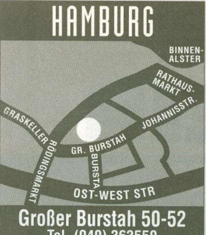
JOYSTICKS CH-PRODUCTS

Titel	Preis
F-16 Combat Stick	in Vorb.
F-16 Fighter Stick	in Vorb.
F-16 Flight Stick	in Vorb.
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pedals	in Vorb.
Pro Throttle	in Vorb.
Pro-Pedals	189,90DM
Trackball BUS	in Vorb.
Trackball Pro	in Vorb.
Trackball Pro PS 2	in Vorb.
Trottle	in Vorb.
Virtual Pilot Pro	189,90DM

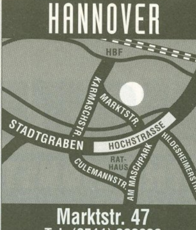
Nicht vergessen,

die geilsten Geschenke sind die kleinen Überraschungen, die man in den Rechner schieben kann!

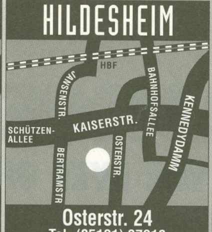




Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550



Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936



Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

JOYSTICKS LOGITECH

Artikel	Preis
Cyberman	169,90DM
Wingman	64,90DM
Wingman Extreme	89,90DM
Wingman Light	49,90DM
Thunderpad	34,90DM

LAUTSPRECHER

Artikel	Preis
SV 740 2x5 Watt, Netzteil	34,90DM
SBC 610 2x10 Watt, Netzteil	69,90DM
SBC 625 2x20 Watt, Netzteil	84,90DM
SBC 630 2x35 Watt, Netzteil	154,90DM
SBC 660 2x50 Watt, Netzteil	99,90DM
SBC 690 2x100 Watt, Netzteil	299,90DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	119,90DM
FLCS F-16 Flight	239,90DM
Formula T 1	249,90DM
PFCS Flight Pro	219,90DM
RCS Paddles	219,90DM
TQS F-16 Weapon Control	269,90DM*
WCS Mark 2	189,90DM

Artikel	Preis
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1	13,90DM
Eco Quest 2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1	13,90DM
Elvira 2	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2	13,90DM
Gobliins 3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall	13,90DM
Heimdall 2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

AMIGA

Artikel	Sprache	Preis
A-Train Classics	DV	39,90DM
Approach Trainer	DA	64,90DM
Award Winners Plat.	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Behind the Iron Gate	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	19,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bitmap Brothers Coll.	DA	14,90DM
Bloodnet	DV	29,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribean Desaster	DV	69,90DM*
Software Manager	DV	69,90DM
Strategy Masters	DA	19,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Street Fighter 2	DA	54,90DM
Theme Park	DV	29,90DM
Tiny Troops	DA	49,90DM*
Top Gear 2	DA	49,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turbo Trax	DA	54,90DM
Turrican 3	EA	14,90DM
UFO	DV	39,90DM
Virocop	DA	54,90DM
Whales Voyage 2	DV	69,90DM
Willi Lembkes Manager	DV	59,90DM*
Wing Commander 1	DV	39,90DM
Worms	DA	49,90DM*
Z	??	59,90DM*

JOYSTCK GRAVIS AMIGA

Artikel	Preis
Switch	29,90DM

SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
Donkey Kong Country	144,90DM
Yoshis Island	119,90DM

ACTION REPLAY SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
Action Replay 3	84,90DM

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Playstation	589,90DM
Controller	54,90DM
Memory Card	44,90DM
Mouse	54,90DM
HF-Adapter	44,90DM
Euro-Scart-Kabel	69,90DM
Link-Kabel	44,90DM
Multi Tap	in Vorb.
Specialized ASCII Pad	64,90DM
Specialized ASCII Stick	109,90DM
neGcon	89,90DM
Aftermath	99,90DM*
Air Combat	89,90DM
Alien Trilogy	99,90DM*
Assault Riggs	89,90DM*
Battle Arena Toshinden	89,90DM
Blades of Rage	in Vorb.
Kileak the Blood	89,90DM
Krazy Ivan	89,90DM*
Lemmings 3D	89,90DM
Lost Vikings 2	99,90DM*
NBA Jam TE	99,90DM
NFL Quarterback Club	89,90DM*
NHL ´96	84,90DM*
Novastorm	89,90DM
Panzer General	in Vorb.
PGA Tour Golf ´96	84,90DM*
Philosoma	89,90DM*
Road Rash	84,90DM*
Rapid Reload	89,90DM
Revolution X	89,90DM*
Ridge Racer	99,90DM
Rock´n´Roll Racing 2	in Vorb.
Shellshock	79,90DM*
Shockwave Assault	84,90DM*
Starblade Alpha	89,90DM*
Streetfighter-The Movie	99,90DM
Tekken	in Vorb.
Theme Park	84,90DM*
Thunderhawk 2	79,90DM*
Twisted Metal	89,90DM*
UFO	79,90DM*
Viewpoint	84,90DM*
Virtual Snooker	in Vorb.
VR Baseball	99,90DM*
Warhawk	89,90DM*
Waterworld Action	99,90DM*
Wing Commander 3	99,90DM*

Der schnelle Weg zum Glück..



② sofort anrufen..

③ Brief schicken...



④ faxen...



⑤ oder nichts wie zum nächsten Softsale Shop!



Artikel	Preis
XL Action Control	59,90DM

CD-ROM LAUFWERK

Artikel	Preis
Mitsumi FX 400 Quad-Speed	299,90DM

ACTION REPLAY PC

Artikel	Preis
PC Action Replay	159,90DM

MOUSEPADS

Artikel	Preis
Hattrick	9,90DM
Star Trek N. G. Crew	16,90DM
Star Trek Enterprise Next G.	16,90DM
Star Trek Kirk/Picard	16,90DM
Star Trek Kühner Flug	16,90DM
Star Trek Planeten (groß)	18,90DM
Star Trek Raumstation	16,90DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

Artikel	Preis
Abandoned Places 1	13,90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Buried in Time	13,90DM*
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Command & Conquer	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Conspiracy	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Forces	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serpents	13,90DM
Day of the Tentacle	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend	13,90DM
Legend 2	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 1, 5 und 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Mechwarrior 2	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13,90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3 und 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM
Prophecy of the Shadow	13,90DM
Quest for Glory 3	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Red Hell	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Ringworld 2	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Space Quest 4 und 5	13,90DM
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1 und 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
The Scroll	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM

Artikel	Sprache	Preis
Championship Man. 2	DV	in Vorb.
Chaos Engine	DA	14,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	39,90DM
Colonization	DV	69,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Profidiskette	DV	39,90DM
Der Meister	DV	54,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	84,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Eishockey Manager	DV	39,90DM
Elfmania	DA	14,90DM
Erben der Erde	DV	54,90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	29,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Formula 1 W. Ch.-ship	DA	54,90DM
Goal	DV	14,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	39,90DM
Hollywood Pictures	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Intern. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Treasures of Infoc.	EA	24,90DM
Lost Vikings	DV	39,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
Lure of the Temptress	DV	14,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Missiles over Xerion	DA	9,90DM
Nascar Challenge	DA	19,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	DA	in Vorb.
Ran Trainer	DV	74,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DV	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	14,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
S.U.B.	DV	54,90DM*
Sensible Golf	DA	49,90DM
Sensible World of Socc.	DV	64,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	19,90DM
Soccer Compilation	DV	in Vorb.

Artikel	Preis
Donkey Kong Country 2	149,90DM*
Fifa Soccer ´96	99,90DM*
Illusions of Time	119,90DM
John Madden Football ´96	99,90DM*
Mario All Stars	69,90DM
NBA Live ´96	99,90DM*
NHL Hockey ´96	99,90DM*
Secret of Mana	119,90DM
Super Mario Kart	69,90DM
Super Turrican 2	134,90DM
Theme Park	134,90DM*
Casper	in Vorb.
Cyberia	99,90DM*
Cybersled	89,90DM
Destruction Derby	99,90DM
Discworld	89,90DM
Extreme Games	89,90DM*
FIFA Soccer ´96	84,90DM*
Forgotten Realms	in Vorb.
Hi Octane	84,90DM*
John Madden ´96	84,90DM*
Jumping Flash	89,90DM
Wipe Out	99,90DM*
WWF Wrestlemania	99,90DM*

ACTION REPLAY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Action Replay 2	59,90DM

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Telefon:
(05021) 910 416
Fax:
(05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe



Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
?=Unbekannt (nix wissen)	T=Teilweise	T=Teilweise
	?=Unbekannt	X=Keine
		?=Unbekannt

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.
Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

spiele-test

FRANKENSTEIN

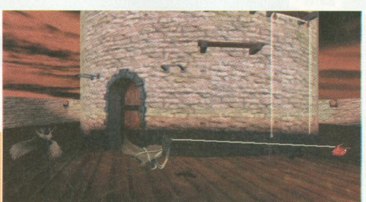
THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

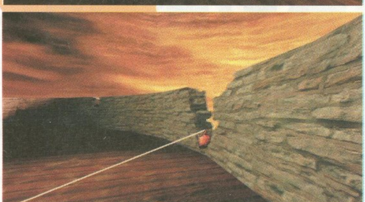
Tim Curry ist Frankenstein; Sie sind das Monster. Im »Myst«-inspirierten SVGA-Standbilder-Reigen ist gut gruseln: Interplay gelang eine stimmungsvolle Adventure-Interpretation des klassischen Horror-Stoffes.

Er hatte keinen Fernseher, keinen PC – und zu allem Überfluß auch das Programm der Volkshochschule verlegt. Auf der Suche nach einem Hobby ließ Baron Frankenstein rasch vom Töpfern ab und widmete sich vielmehr der Erschaffung künstlichen Lebens. Halbwegs frische Leichenteile, medium unter Starkstrom angegrillt – fertig ist der kleine Homunkulus.

Die »Frankenstein«-Geschichte beschäftigte wiederholt die Fantasien von Hollywood-Filmemachern. Der Kinogänger pflegte dabei bevorzugt das Monster zu betrachten; gruselig ergriffen vom Schicksal der abstoßenden, gebeutelten Kreatur. He... »abstoßend und gebeutelt«... klingt das nicht erstrebenswert? Gönnen Sie sich den originellen Rollentausch und schlüpfen Sie in die Haut des vom Tode Erweckten und sehen »Frankenstein through the Eyes of the Monster« – so lautet zumindest der Name von Interplays Grusel-Adventure.

Erste Einstellung: Wir öffnen die Augen und blicken an die Zimmerdecke. Ein freudig erregter Herr mit Vollbart und weißem Kittel beugt sich über uns... nanu? Zahnarzt-Termin vergessen? Mitnichten, Freund Frankenstein klärt uns auf: Wir verkörpern einen angeblichen Kindsmörder, der von der dörflichen Schnelljustiz voreilig aufgeknüpft wurde. Frankie, auf Einzelteilsuche für die neueste Versuchsreihe, erwarb die sterblichen Überreste unseres Helden von seinem örtlichen Zwischenhändler. Die soeben erfolgte Wiedererweckung erlaubt es, unsere Unschuld zu beweisen und das Schicksal der eigenen Tochter zu klären – doch dazu





Um die Ecke gedreht: Befestigen Sie das Seil an der Brüstung, um nach unten klettern zu können.

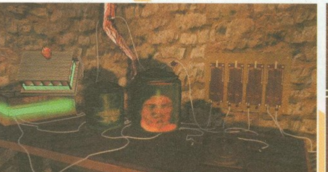


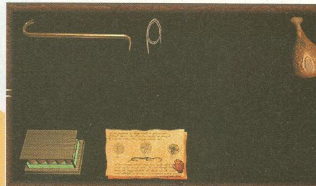
im wettbewerb

FRANKENSTEIN	74
Myst	73
Phantasmagoria	68
Noctropolis	58
The Vortex	14

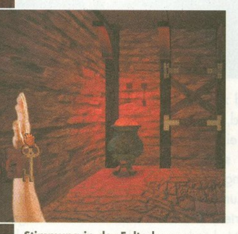
Interplays Frankenstein erinnert in puncto Stil und Puzzle-Aufbau sehr an den Broderbund-Klassiker »Myst«. Der hat unsere Originalitäts-Sympathien, doch Frankenstein kontert mit etwas lebhafterem Ambiente und flexiblen Objekt-Rätseln. Beide Edel-Adventures gibt es komplett in Deutsch. In der Grusel-Ecke erwies sich neulich Sierras Phantasmagoria als halbes Vergnügen: Streckenweise motivierend, aber von einigen Bedienungsmängeln und Durchhängern in der Spannungskurve geplagt. Hochauflösend, mit Videos gespickt, aber teilweise sehr unfair designt ist »Noctropolis«. Aktuelles Negativbeispiel in der Schublade »interaktiver Film« bleibt The Vortex: Der Puzzle-Gehalt geht gegen Null.

»Grrr, Finger weg!« – Den grünen Kristall sollte das kluge Monster nur mopsen, wenn Frankenstein gerade wegschaut. ▼

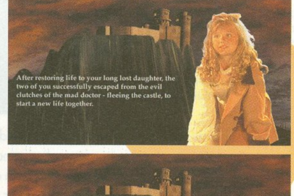




Unbeeindruckt vom Inhalt des Einmachgläschens schnappen wir eine Batterie, die im Aktentaschen-Inventar verstaut ▲



Stimmung in der Folterkammer: Durch Einsatz des Schlüssels befreien wir uns von den Fesseln.



The bodies of Gabrielle and Sara were placed into storage for future experiments.

Happy-End oder Tragödie? Je nach Spielverlauf bekommen Sie einen anderen Schluß vorgesetzt.

muß man erst einmal die Burg erforschen, Geheimgänge aufstöbern, Labyrinthe abtasten und Puzzles knacken.

Den großen Bastler Frankenstein bekommen Sie durch Videos zu sehen, die recht stilvoll in die gemalten Standbilder einkopiert werden. Dann und wann meldet sich der Doktore zu Wort und erzählt einiges über seine Pläne und Ihre Vergangenheit. Die Besetzung des Frankenstein-Parts mit Tim Curry (zuletzt in »Congo« im Kino zu sehen) erweist sich als Glücksfall. Bemerkenswert lässig entgleiten ihm zynische Statements; alleine mit seinem dämonischen Vollbart-Kraulen vermag er sensible Spieler einzuschüchtern.

Jeder Raum wird durch mehrere hochauflösende Standbilder gezeigt. Wenn Sie sich in eine Richtung bewegen oder um die eigene Achse drehen, wird kurz die nächste Grafik nachgeladen. Der Cursor verwandelt sich in eine deutende Hand, wenn man in eine Richtung weitergehen oder bestimmte Gegenstände in Nahaufnahme studieren kann. Auch sonst entpuppt sich die »Myst«-inspirierte Bedienung als sehr unkompliziert. Verben gibt es nicht; wenn Sie ein manipulierbares Objekt anvisiert haben, wackelt die Cursor-Hand verräterisch. Auf diese Weise lassen sich schon ein paar nette kleine logische Puzzles der Marke »Schalter umlegen & Co.« konstruieren. Einige Gegenstände sammeln Sie per Mausklick auf, um sie an bestimmten Stellen zwecks Rätsellösung einzusetzen. Sobald unser Monster in Frankensteins Burg eine Aktentasche gefunden hat, läßt sich dieser Behälter als Inventar gebrauchen: Hier verstauen Sie gefundene Sächelchen.

Schöne Aussicht im Garten – aber wir kommt man zu diesem verführerischen Fenster rauf?

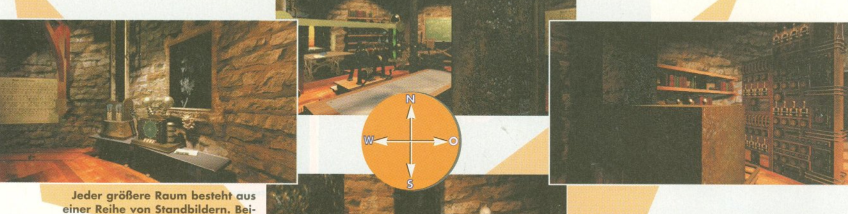
heinrich lenhardt

Glück gehabt, Frankenstein ist kein »Interaktiver Film« der anspruchslosen Sorte. Die Videoschnipsel werden nur dezent eingesetzt und sind eine echte Bereicherung. Die ganze Atmosphäre ist sehr stimmig und subtil-gruselig; neugierig auf die nächsten SVGA-Schauplätze driftet man durchs gruftige Szenario.

Woran Sie sich etwas gewöhnen müssen, ist die Unterteilung der Schauplätze in Bildhäppchen. Sorgfältiges Absuchen nach »Ranzoom-Möglichkeiten« ist geboten; an neuen Orten sollte man sich an jedem Punkt erst einmal 360 Grad um die eigene Achse drehen. Wenn einem dieser Entdeckungs-Charakter gefällt, gibt's keinen Grund zum Klagen. Durch die sich verändernde Cursor-Hand wird man fair auf interessante Details hingewiesen. Profis schalten diese Hinweise verächtlich per entsprechendem Menüpunkt ab.

Abenteurer registrieren dankbar »richtige« Puzzles. Zwar entfallen die gewohnten Verb-Objekt-Kombinationen, aber die Manipulations-Rätselchen sind so schlecht nicht. Gegenstände darf man im Inventar mitschleppen; der Puzzle-Charakter geht in Richtung »neugierig sein und viel rumprobieren«.

Das Resultat landet ganz manierlich in der Mitte zwischen Film-Feeling-Versuch und klassischem Grafik-Adventure. Wenn Sie Experimentier-Erforschungen der Marke »Myst« schätzt, werden Sie sich in der Monsterhaut wohl fühlen.

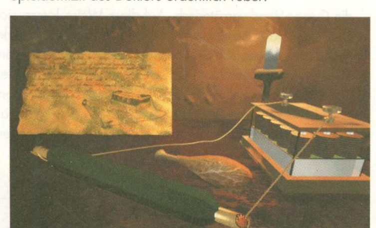


Jeder größere Raum besteht aus einer Reihe von Standbildern. Beispiel aus Frankensteins Labor: Indem wir uns um die eigene Achse drehen, blicken wir jeweils in andere Richtungen. An vielen Stellen können Sie auch näher »rangehen«. Die Cursorhand verwandelt sich in einen deutenden Finger, sobald diese Ranklick-Option besteht.

Da Frankenstein eine ähnliche Ordnung pflegt wie der durchschnittliche PC Player-Redakteur, wimmelt es in seinem Anwesen nur so von Zettelchen und anderem Kruschkram. In dicken Büchern und geheimnisvollen Kisten lauern Notizen und Briefe, die unser Monster zum Experimentieren anregen: Könnte man gar das tote Töchterlein mit Frankenstein'scher Technologie erretten? Ihre erste Aufgabe im Spiel ist das Aufsammeln der notwendigen Papiere und »Zutaten«: Mit Lebenskristall, Batterie und Draht gerüstet ziehen wir uns in eine lauschige Ecke zurück, um eine unscheinbare Truthahnkeule zu behandeln – mit überwältigenden Auswirkungen...

Obwohl man sich »nur« von Standbild zu Standbild klickt und Videoeinlagen eher sporadisch sind, ist die Atmosphäre ein Glanzstück des Programms. Zum einen sind die hochauflösenden Hintergrund-Bilder sehr stilvoll gezeichnet (...das düstere Ambiente verleitet allerdings gelegentlich zum Hochdrehen der Monitor-Helligkeit). Zum anderen meldet sich »unser« Monster mit ein paar Worten, wenn bestimmte Entdeckungen gemacht werden. In Verbindung mit der gepflegt-düsteren Musikbegleitung kommt das schummrige Spieldomizil des Doktors ordentlich rüber.

Das ansehnlich umfangreiche Adventure bietet später auch Schauplätze rund um das Burgdomizil. Nur das häufige hin und her laufen sowie einige arg verwirrende Labyrinth-Abschnitte trüben die Freude am Spaziergang. Geheimgänge, Minenschächte und ein Mausoleum harren beispielsweise der Erkundung. Bei wenigen Puzzles ist sogar Timing gefragt, um z.B. Frankenstein einen Gegenstand wegzumopsen, wenn er gerade nicht hinsieht. Das häufige Speichern des Spielstands empfiehlt sich deshalb, weil es mehrere Schlußvarianten gibt. In »Frankenstein« ist schnöder Text verpönt: Alle Beschreibungen und Dialoge ertönen als Sprachausgabe. Das könnte ein Verständnisproblem für so manchen Spieler sein, wenn Interplay nicht eine komplett synchronisierte Version anbieten würde. Der deutsche »Frankenstein« soll Ende November gleichzeitig mit der englischen Version erscheinen. **(hl)**



Jugend forscht: Nachdem wir uns an den Tisch rangeklickt haben, kann das kleine Experiment beginnen.

monika stoschek

Wer immer schon mal Monster sein wollte – wenn auch ein ganz nettes, unschuldiges – kann sich hier nach Lust und Laune in der ungewohnten Perspektive austoben. Die bedrückend unheimliche Atmosphäre wird durch die dunklen Grafiken samt Schauermusik und sporadischer Monologe der Spielfigur gut rübergebracht.
Für meinen Geschmack sind ein paar der labyrinthartigen Korridore zuviel des Guten. Dafür sind die Puzzles weitestgehend logisch gestaltet, so daß mit einiger Denkarbeit auch Anfänger eine reelle Chance haben.
An der Steuerung läßt sich eigentlich kaum herummäkeln und da das Spiel jederzeit gesichert werden kann, sind auch die wenigen tödlichen Gefahren für das Monster nicht ganz so tragisch.
Wer Geduld hat, sich auf den meist eher behäbig dahingleitenden Spielfluß einzulassen, kommt ganz bestimmt auf seine Kosten.



frankenstein

❑ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Amazing Media/Interplay
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Deutsch; in Vorbereitung
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows

Empfohlen: 486er (66 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 10 MByte

CD-Belegung: ca. 250 MByte

Anzahl Spieler: 1

74

Der Preis der Freiheit ist ewige Wachsamkeit

WING COMMANDER IV

Einberufungsbescheide folgen im Dezember

In den Hauptrollen:

Mark Hamill als Colonel Blair

Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Mit dem Zweitligisten aus Indien gegen das selbstdesignte Team von »Traktor Poing«: Der Nachfolger zu Sensible Soccer mixt bewährte Fußball-Rasanz mit 1500 »echten« Mannschaften, 24000 Spielern und einem neuen Management-Teil.



Internationales Flair: Hier lassen wir Juventus gegen einen zweitklassigen Klub aus Australien kicken.

Schlechtes Wetter schützt vor scharfen Schüssen nicht: Auf morastigem Grund machen die Bayern Dampf.

Konservativ oder bodenständig? Den Anschluß verpaßt oder sich gängigen Modetrends widersetzt? Wer einmal »Sensible Soccer« auf seinem PC gespielt hat, vergißt den minimalistischen Grafikstil nicht so leicht. Winzige Kicker hoppeln emsig über den flachen Rasen; alles wird schön von oben ohne den Hauch eines 3D-Ansatzes gezeigt. Entwaffnend schlicht auch die Steuerung: Ein Feuerknopf für alles; Pässe, Schüsse, Tacklings, basta! Das Geheimnis von Sensible Soccer war der Spielwitz: Das Ding ist schnell kapiert und macht einfach Spaß. Der lange überfällige Nachfolger hat nun den PC erreicht. »Sensible World of Soccer« bietet beim eigentlichen Spielablauf keine größeren Veränderungen. Vielmehr wurde das Programm beim Management- und Turnier-Teil kräftig erweitert. Rund 1500 Vereins- und Nationalmannschaften aus aller Welt stehen jetzt zur Wahl.

Dabei handelt es sich nicht um Fantasie-Vereine; bis runter zur Ehrendivision von El Salvador sind Team- und Spielernamen realistisch. In vielen Ländern (darunter auch Deutschland) stehen sogar die Klubs der zweiten Liga zur Wahl.



Basteln Sie Ihre eigenen Turniere mit kunterbunt zusammengestellten Mannschaften. Das Programm merkt sich zudem die besten Torschützen.

Sie können wir gehabt ein Freundschaftsspiel mit zwei beliebigen Teams austragen. Europapokale, Weltmeisterschaften oder nationale Ligen stehen ebenso zur Wahl wie »Do it yourself«-Turniere. Mit einem Editor stellen Sie beliebig ein, welche Mannschaften in Gruppen oder KO-System antreten sollen. Die Namen der Kickerhelden lassen sich freilich auch editieren.

Der eigentliche Witz an Sensibles Fußballwelt ist die Mischung aus Action und Management. Generell können Sie wählen, ob sie als Spielertrainer (Strategie + Action auf dem Spielfeld) oder lediglich als Trainer (nur Strategie) agieren wollen. Bei der Aufstellung Ihres Teams können Sie jetzt viel genauer festlegen, welche Räume die einzelnem Akteure dichtmachen. Auswechslungen und Spielerbeobachtungen bekommen eine stärkere Rolle zugewiesen.

Die einzelnen Kicker agieren unterschiedlich gut, was sich aber nicht einfach an Zahlenwerten ablesen läßt. Außerdem muß man beachten, wie wohl sich die Jungs an bestimmten Positionen fühlen. Bei einem Tausch zweier Spieler oder Änderungen der gesamten Formation zeigen Häkchen und Kreuzchen an, welche Balltreter sich jetzt besser oder schlechter entfalten können. Bei jedem Team müssen Sie mit ein bißchen Rumprobieren auf »Häkchen-Jagd« gehen, um möglichst viele Positionen ideal zu besetzen. Stressig wird es natürlich, wenn wegen Verletzungen und Gelb/Rot-Sperren das Dream Team umgebaut werden muß. Wem selbst eine Saison nicht reicht, der stürzt sich in den

heinrich lenhardt

Fans der internationalen Fußball-Szene, die nach Liga-Vielfalt und Spieler-Transfers lechzen: zugreifen! Kein anderes Programm bietet eine so harmonische Mischung aus Management light und kompetenter Kicker-Action.

Allen anderen Sportspielern sei etwas mehr Nachdenklichkeit empfohlen. Grafik und Spielablauf wurden gegenüber dem Vorgänger Sensible Soccer nur minimalst modifiziert. Und das ist in modernen Zeiten, in denen man auf die neuen 3D-Offerten von Gremlin und Electronic Arts wartet, vielleicht doch etwas wenig.

Als schnelles, unkompliziertes Action-Fußball ist Sensibles Krümelkicker-Auflauf immer noch ein Spielchen wert. Auch wenn der Nachfolger mit Innovationen geizt, bringt er mir genug Spaß. Der Teamaufbau bei gleichzeitiger Eingreifmöglichkeit im Karriere-Modus ist ein nicht zu unterschätzender Motivations-Muntermacher.



Alle Torszenen werden als »Highlights« registriert und können auf Festplatte gespeichert werden



Experimentieren Sie mit der Teamaufstellung. Im Trainer-Modus können Sie sich ganz auf solche Aspekte konzentrieren und gucken beim Spielablauf gemütlich zu.

Karrieremodus. 20 Spielzeiten lang versuchen Sie, sich möglichst weit in der Weltfußball-Hierarchie nach oben zu dealen. Sie beginnen mit einem Vereinsteam Ihrer Wahl. Neben den üblichen Aufstellungs-Optionen ist hier der Transfermarkt offen. Zuschauer- und Werbeeinnahmen sollten gezielt in Verbesserungen des Kaders investiert werden. Nationale und internationale Transferlisten zeigen, welche Spieler zu haben sind. Dann noch ein bißchen Gefeilsche (biete X Mark plus zwei meiner Ersatzbankdrücker) – und schon verstärkt der neue Superstar Ihr Team. Bei schlechter Tabellenposition oder klammen Finanzen mosert der Vorstand – Sie können auch gefeuert werden! Erfolgreiche Trainer bekommen hingegen verlockende Angebote von anderen Vereinen. Achten Sie nicht nur auf den Tabellenstand des potentiellen neuen Arbeitgebers, sondern auch auf die Geldsumme, die Sie dort für neue Spieler verbraten dürfen.

Lautstarke Neuerung beim Gekicke ist ein Sportreporter, der prägnante Situationen mit ein paar Brocken deutscher Sprachausgabe kommentiert. Der Statistikfreund registriert, daß die besten Scorer jetzt in Torschützenlisten ermittelt werden. Spielstände lassen sich munter speichern und die schönsten Tore als »Highlights« verewigen. Der Zwei-Spieler-Modus blieb karg wie gehabt: Zwei Mann gegeneinander an einem PC; zusammen in einem Team geht nichts. **(hl)**



Im Karriere-Modus haben Sie auch ein Auge auf die Klubfinanzen. Andere Vereine wollen Ihre Stars abwerben. Im Gegenzug tauschen Sie Geld und überflüssige Spieler gegen Neuzugänge ein.



im wettbewerb

Action Soccer	82
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**79**
Sensible Soccer	78
Fußball total	61
Kick Off 3	49

Am eigentlichen Fußballspiel hat sich gegenüber dem Vorgänger Sensible Soccer nicht viel getan. Schade; Steuerung und Grafik hätte eine Auffrischung kaum geschadet. Dank der deutlich erweiterten Strategie- und Liga-Elemente ergattert sich Sensible World of Soccer dennoch einen Wertungsaufschlag. UBI-Softs höchst kurzweiliges Action Soccer vernachlässigt den ganzen Liga-Kram, bietet aber vor allem zu zweit reichlich Spielspaß. Ferner liefern: Der schamlose Sensible-Abklatsch »Fußball total« und das abschreckende »Kick Off 3«. FIFA Soccer von Electronic Arts haben wir bewußt aus der Bewertung ausgenommen: Der Bestseller von 1994 zeigt starke Abnutzungserscheinungen und beinahe täglich ist mit der Fortsetzung FIFA '96 zu rechnen – Test in der nächsten PC Player!



sensible world of soccer

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Sensible Software/ Renegade/Warner Interactive
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 15 MByte

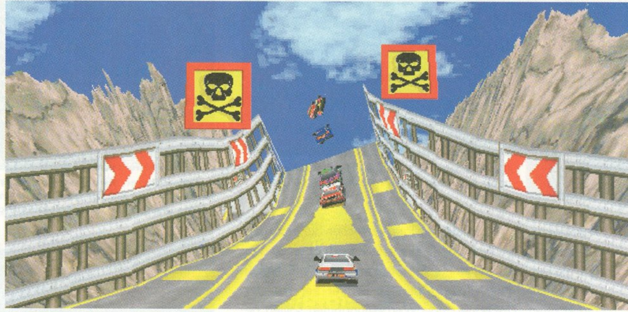
CD-Belegung: ca. 200 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 2 (gleichzeitig)

79

FATAL RACING

Die Gremlin-Programmierer drückten Damon Hill die Daumen, doch Schumi ist schon wieder Weltmeister. Hoffentlich kein schlechtes Omen für das neue Action-Rennspiel »Fatal Racing«...



Todesmutig stürzen sich die Fahrer über die Sprungschanze. Normale Strecken sind bei »Fatal Racing« Mangelware. (SVGA)

Sechzehn Wagen donnern über die holprige Piste. Zwei Fahrer pro Team ringen um den Sieg. Wir hängen gerade dicht am Spitzentrio, unser Kollege ein paar Plätze dahinter. Nach mehreren engen Kurven und kleinen Rempeleien ist der Weg vor uns frei, der Sieg in greifbarer Nähe. Doch die Konkurrenz rückt schon wieder näher; jetzt kann nur noch unser Teamkollege helfen. Nach einem kurzen Funkspruch kommt die beruhigende Antwort »OK, ich nehm' mir die Burschen jetzt vor!«. Das sollte den anderen Fahrern auf der Piste zu denken geben...

Das flotte Rennspiel »Fatal Racing« des englischen Herstellers Gremlin Interactive kommt ohne Waffen aus, doch die Piloten schenken sich nichts. Immerhin handelt es sich um die entscheidenden Rennen, welcher Automobilhersteller weltweit der erfolgreichste ist. Jeder Konzern schickt nicht nur sein bestes Auto ins Rennen, sondern auch einen speziellen Kurs. Dabei haben sich die Designer weder an physikalische Gesetze noch an sonstige Regeln gehalten und munter Loopings neben Korkenzieherstraßen, Sprungschanzen und Fallgruben gestellt.

Wer nicht rechtzeitig an die Boxen fährt, muß mit einem Totalausfall rechnen. (SVGA)

Bevor es an den Start geht, sollten Sie mal kurz Ihren Motor bzw. Prozessor überprüfen. Unter einem 486er mit 66 MHz und 8 MByte geht gar nix, doch auch dann müssen Sie wirklich jedes Detail abschalten. Für die VGA-Auflösung mit maximaler Detailstufe benötigen Sie in jedem Fall einen Pentium mit 90 MHz, sonst steuern sich die Wagen nicht flüssig.



Vor dem Looping heißt es Schwung holen, sonst saust man unsanft auf den Boden zurück (VGA)

florian stangl

»Fatal Racing« erinnert an den Versuch, mit einem Stock Car in der Formel 1 mitzufahren. Der gute Wille ist vorhanden, aber Präsentation und Leistung stimmen einfach nicht. Der immense Hardwareanspruch erscheint allein deswegen nicht gerechtfertigt, denn daß es unter Super VGA viel schneller und schöner geht, beweist der Konkurrent »The Need for Speed«.

Die Idee mit den abgefahrenen Strecken ist größtenteils hervorragend umgesetzt. Es macht schon Spaß, durch einen Looping zu brettern und nebenbei den Nachbarn an die Bande zu rempeln. Auch die Steuerung ist löblich, ebenso die spaßige Netzwerk-Option, wenngleich wohl eher selten 16 menschliche Fahrer ins Rennen gehen.

Kleine Schlampigkeiten trüben aber den Spielspaß. Mit der ungeschickten Auswahl der Texturen kann man ja noch leben, doch der teilweise nervige Teamkollege führt schnell zu Frust. Selbst wenn ich in der letzten Runde an der Spitze liege und ihn als Vorletzten auffordere, mir die Verfolger vom Hals zu halten, will er unbedingt selbst gewinnen. Da kann ich gleich ganz auf seine Unterstützung verzichten.

Für ein unkompliziertes Rennspiel mit relativ viel Abwechslung ist Fatal Racing nicht schlecht, doch mit etwas mehr Feintuning hätte mehr daraus werden können.

Aptiva? Was ist das denn?

Hot stuff. Sound, Farbe, Animation und noch viel mehr.
Jede Menge Möglichkeiten für Erwachsene und für Kinder.

Spaß.

Erwachsene fahren voll ab aufs Jump-Start-Kindergartenspiel und das Zaubertheater. Kids mögen Sport und die Unterwasserabenteuer. Oder war es umgekehrt?

Multimedia.

Kids verfolgen Raumschiffe, die in atemberaubender 64-Bit-Grafik sanft durchs All schweben. Wer die Außerirdischen erfolgreich abwehrt, hört den satten Klang von 30-Watt-Boxen im schönsten 3-D-Kinosound.

Easy going.

Aptiva ist ruck, zuck! am Netz. Auspacken, mit ein paar Handgriffen aufbauen, und nach wenigen Minuten kann es losgehen.

Volles Programm.

Full-Power-Business-Software. Wenn Sie wollen, können Sie also abends zu Hause weiterarbeiten (falls die Kids Sie ranlassen).

24-Stunden-Service.

Um vier Uhr morgens geht's plötzlich nicht weiter? Kein Problem!
Unsere HelpWare-Berater sind rund um die Uhr im Einsatz. 365 Tage im Jahr.

Aptiva gibt es ab sofort und ab 3.299,– DM*.

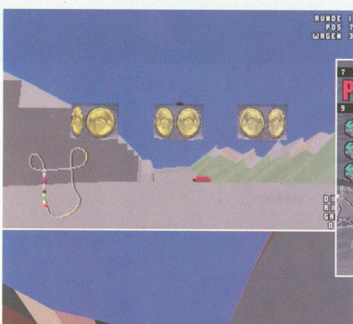
Am besten, Sie schauen sich den Aptiva mal in Ihrer Allkauf-Filiale an und nehmen ihn gleich mit. Oder Sie bestellen einfach per Telefon bei IBM DIREKT unter: 01 80/2 32 43 53.

Aptiva. Alles, was Sie wollen.





*Der genannte Preis gilt bei Bezug von IBM DIREKT.





Beruhigend: Unser Kollege will den Weg freiräumen. (VGA)

Die unterste Detailstufe ist häßlich, spielt sich unter VGA (oben) aber auf einem 486er annehmbar. Für die abgespeckte Super-VGA-Variante (unten) reicht ein Pentium 60.

Spieletest

Für die etwas ansehnlichere Super-VGA-Auflösung sollte mindestens ein Pentium 120 unter der Haube tuckern.

16 Autos, ebensoviele Strecken, Zeitfahren, Einzelrennen, Meisterschaft, Wiederholungen und diverse Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Damit gelingen Einsteigern schnell Erfolge, Profis dürfen versuchen, die fast perfekt fahrenden Computergegner auszutricksen. Die Wagen und Kurse werden per deutscher Sprachausgabe beschrieben, doch hätte Gremlin auch deutsche Sprecher einsetzen dürfen – der starke englische Akzent klingt stellenweise ziemlich peinlich.

Eine Besonderheit ist, daß die Autos im Verlauf des Rennens immer stärker beschädigt werden, was angesichts der waghalsigen Sprünge, Überschläge und Karambolagen kein Wunder ist. Sie dürfen einstellen, ob Ihr Auto viel verträgt oder ob es nach jeder Runde an die Box muß, bevor es explodiert. So lassen sich saubere Rennen oder auch Crash-Happenings gleichermaßen spielen.

Im Rennen muß man trotz der soliden Steuerung immer wieder auf den computergesteuerten Teampartner zurückgreifen, der möglicherweise aus einer besseren Position heraus Gegner beseitigen oder aufhalten kann. Liegt er weit vor Ihnen, wird er aber kurz vor dem Zieleinlauf selbst versuchen, zu gewinnen. Allerdings sorgen logische Fehler für Ärger, wenn beispielsweise der Kollege gleich nach dem Start seinen Endspurt ankündigt und die nächsten beiden Runden nicht von dieser Idee abzubringen ist.

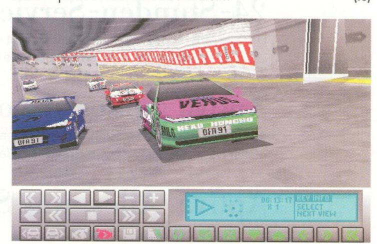
Bis man alle Kurse gut beherrscht, vergeht einige Zeit; vor allem, da sich nicht jeder Wagen gleich gut eignet. Außerdem entdeckt man auch nach der x-ten Runde immer wieder eine neue Abkürzung oder variiert die Ideallinie. Gerade diese Kleinigkeiten sorgen für den Spaß bei Fatal Racing, wobei Sie in jedem Fall einen analogen Joystick benutzen sollten, da die Tastatur viel zu ungenau ist. Am meisten Spaß macht ein Rennen mit mehreren menschlichen Gegnern. Über ein Netzwerk dürfen sich maximal 16 Spieler zu Teams zusammenschließen und selbsterstellte Nachrichten per Tastendruck übermitteln. **(fs)**



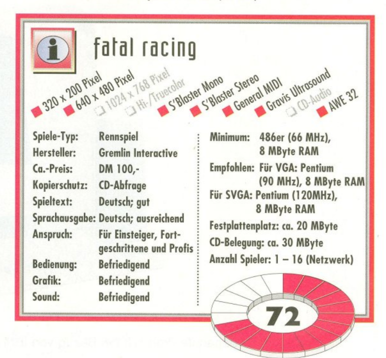
im wettbewerb

Als fröhliches Rennspiel mit verrückten Strecken macht Fatal Racing keine schlechte Figur. Die realistische Vollblut-Simulation NASCAR Racing hält dank besserer Grafik und ausgefeilterer Optionen den Spitzenplatz. Edel gestylte Action erleben Sie bei The Need for Speed, wenn Sie mit Sportwagen durch schnelle Super-VGA-Landschaften hobeln. Die schwebenden Flitzer von Hi-Octane driften nicht nur vorbildlich in die Kurven, sondern besitzen ein ansehnliches Waffenarsenal für aufdringliche Gegner. Mit ulkigen Vehikeln im Steinzeit-Ambiente gondeln Sie in Stone Racer über ordentliche Kurse.

Spiel	Wertung
NASCAR Racing	86
The Need for Speed	84
Hi-Octane	77
FATAL RACING	**72**
Stone Racer	70



Mit der Wiederhol-Funktion sehen wir uns Rennen nochmals aus verschiedenen Perspektiven an (SVGA)



fatal racing

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound □ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Gremlin Interactive
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
	Für SVGA: Pentium (120MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 30 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 16 (Netzwerk)

72

Computer Peripheral Products

SONY

Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimediastation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

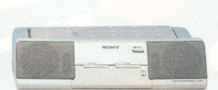
- **SRS-PC20** – die „Mobilen“: Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“: Liefern tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC50** – die „Platzsparenden“: Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen (5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)
- **CSS-B100** – die „starke Grundlage“: Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor (5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC91** – die „Dynamischen“: Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuß (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC300D** – die „Leistungsstärksten“: Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)

Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.

Just call or fax:
Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr
Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony

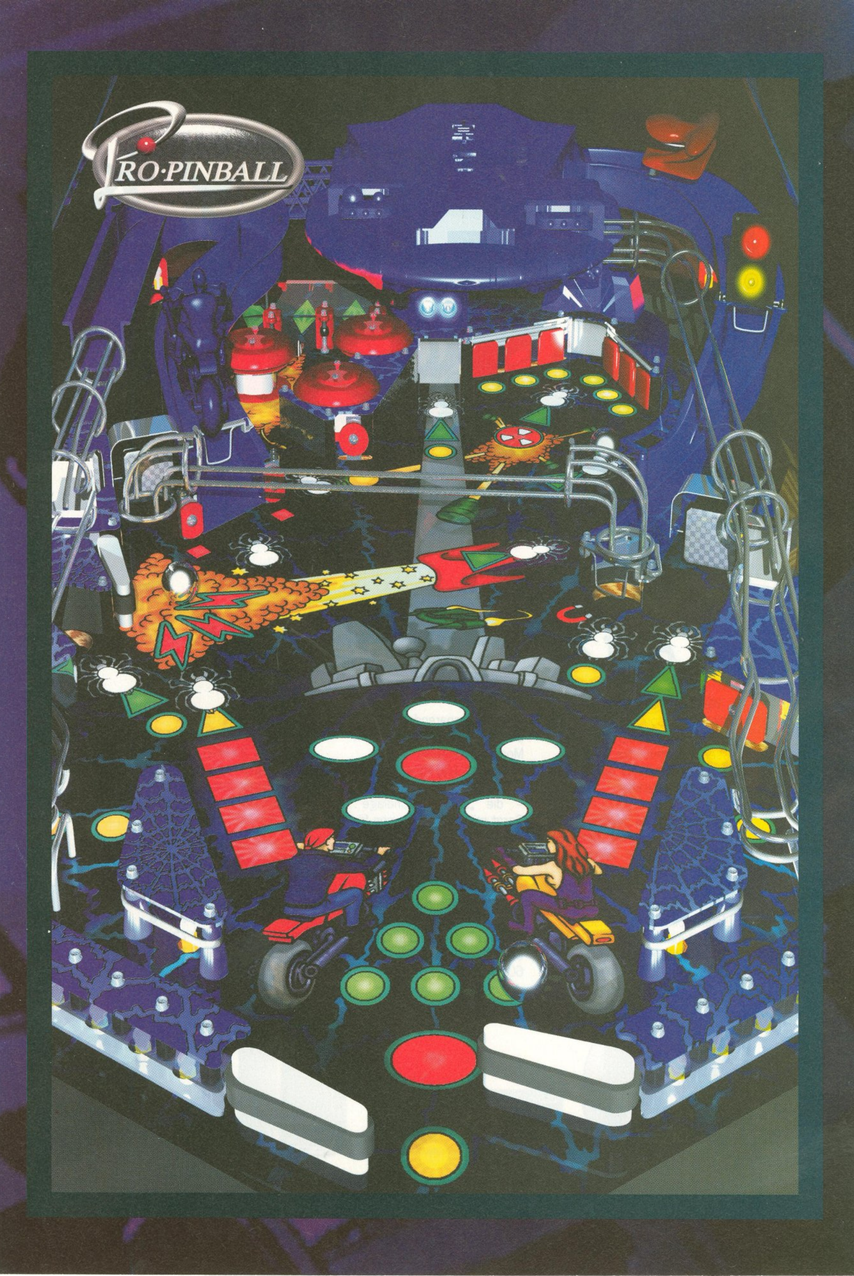






Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln


PRO·PINBALL

HEROES OF MIGHT & MAGIC

Strategie-Ableger der klassischen Rollenspiel-Reihe: Vier ambitionierte Fantasy-Fürsten reiten im Sauseschritt und bringen so manches Monster mit.



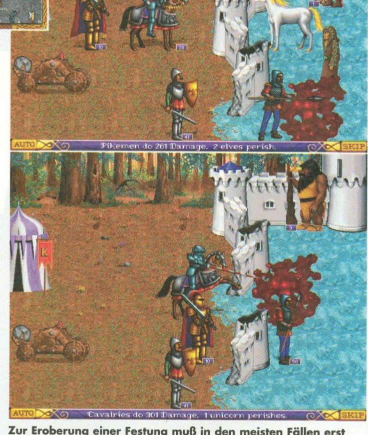
Auch außerhalb von Kämpfen kann gezaubert werden, um z.B. ganze Armeen zu teleportieren

Bislang brachten Eingeweihte den Namen »Might & Magic« mit einer Rollenspielserie in Verbindung, in der mutige Helden nach alter Tradition auf fröhliche Monsterjagd gingen. Bei »Heroes of Might & Magic« handelt es sich jedoch um ein waschechtes Strategiespiel, das von der Eroberung zahlreicher Fantasy-Welten handelt. Das Spielsystem erinnert stark an das ebenfalls von New World Computing stammende Wikinger-Abenteuer »Hammer of the Gods«: Wiederum muß eine anfangs schwarz überdeckte Landkarte mit den eigenen Truppen Stück für Stück aufgeklärt werden, abermals wechseln sich Märsche durch Wald und Flur mit unkomplizierten Taktikkämpfen ab.

Weitere Inspiration hat man sich offensichtlich bei einem Oldie namens »King's Bounty« geholt: Hier wählten Sie sich aus verschiedenen Rassen einen Helden aus und ließen diesen beschwingt ein Fantasyreich durchstreifen, wobei man fleißig Monsterchen aus ihren Höhlen und Waldbehausungen lockte und der eigenen Truppe einverleibte. Spielziel war es, eine magische Karte zu vervollständigen und dann an der richtigen Stelle den gesuchten Schatz auszugraben.



Nach einigen Spielmonaten ist aus diesem Nachwuchsritter ein Fantasy-Superheld geworden



Zur Eroberung einer Festung muß in den meisten Fällen erst einmal die Burgmauer abgetragen werden

Und siehe da: Auch bei Heroes of Might & Magic reiten Helden durch die Gegend, sammeln Monster-Alliierte ein und suchen nach den Puzzleteilen einer Karte...

Dieses Spielsystem funktioniert glücklicherweise immer noch, zumal es kräftig aufpoliert wurde: Neben 20 Einzelmissionen steht eine Kampagne mit neun Aufträgen zur Verfügung, die nacheinander erfüllt werden müssen. Die Schwierigkeit ist hier vorgegeben, bei den Einzelmissionen können Sie hingegen die Finesse der Computergegner sowie den anfänglichen Heldentyp bestimmen. Bis zu acht Heroen vermag der geneigte Herrscher um sich zu scharen, die jeweils einer von vier Berufsgruppen angehören: Ritter und Barbaren sind natürlich die besseren Kämpfer, während sich Magier und Hexer beim Zaubern weniger dumm anstellen. Jeder Heldentyp fühlt sich in einer anderen Art von Burg heimisch, und jede kann spezielle Truppentypen beherbergen.

Zu Beginn sammelt man munter ein, was an Schätzen der Landschaft herumliegt

◀ In jedem Szenario weist ein Puzzle auf den Fundort eines besonders mächtigen Artefakts hin

Ein Ritter muß zu Beginn beispielsweise mit Bauern und Bogenschützen vorliebnehmen – nicht gerade das, was man zur Welteroberung brauchen kann. Baut er jedoch brav seine Stadt aus, kommen im Laufe der Zeit Lanzenträger, Schwertkämpfer, Berittene und Paladine hinzu. Jeder Charakter hat zudem vier Attribute, die sein Kampf- und Zaubergeschick beeinflussen. Da die Helden durch gewonnene Schlachten Erfahrungspunkte sammeln, verbessern sich ihre Fertigkeiten mit der Zeit – dadurch lernen auch Ritter fast zwangsläufig einige Zaubertricks.

Zu Beginn kennt man nur das direkt um die heimatliche Festung gelegene Gebiet, von den drei gegnerischen Parteien

jörg langer

Eigentlich komisch: Viel mehr als in der Gegend herumreiten, Monster verkloppen und Gegenstände einsammeln darf der Might-&-Magic-Stratege nicht tun – und trotzdem hat mein Schlafpensum während der Testphase deutlich gelitten. Die an und für sich völlig simplen Taktikschlachten geraten oftmals zum echten Nervenkitzel – schließlich will man nur ungern seine voll ausgebaute Heimatstadt an den unwürdigen Nachbarn verlieren.

Der Mix aus vorgefertigten Karten und zufällig verteilten Objekten ist ungewöhnlich und funktioniert. Die Kampagne macht Spaß, auch wenn man außer dem Datum nichts in die jeweils nächste Mission übernimmt, also immer wieder von vorne anfängt.

Die Bedienung hätte andererseits einfacher ausfallen können. So fällt es schwer, einen direkt neben dem gerade aktiven Helden stehenden Kollegen anzuwählen, an einigen Stellen werden mehr Mausklicks verlangt, als es eigentlich sein müßte. Die Langzeitmotivation halte ich zudem für recht begrenzt – wer die Kampagne erst einmal durchgespielt hat, dürfte allenfalls noch ausgewählte Einzelmissionen oder Mehrspielerpartien starten. Bis dahin wird man vom unkomplizierten Ereigniskarten-Flair und den vergleichsweise fähigen Computergegnern aber gut unterhalten.

fehlt jede Spur. Dafür trifft unser Held auf allerlei neutrale Truppen, die sich in seltenen Fällen zum Überlaufen entscheiden, der Armee des Helden in den meisten Fällen aber heftige Scharmützel liefern. Bunte Symbole stehen für herumliegende Vorräte verschiedener Rohstoffe wie z.B. Holz, außerdem findet man dazugehörige Produktionsstätten, die für einen steten Ausstoß der Materialien sorgen. Viele der auf dem Spielfeld plazierten »Objekte« sind mit Ereigniskarten zu vergleichen, die nach einmaligem Aufsammeln verschwinden. Andere Funde, z.B. Windmühlen oder Tempel, bleiben der Fantasywelt dauerhaft erhalten und können einmal wöchentlich besucht werden. Besonders freut sich ein Held, wenn er eines der magischen Artefakte findet, die sein Kampfgeschick, die Zuggeschwindigkeit seiner Armeee oder auch einfach den Inhalt seines Geldbeutels steigern.



Die Übersichtskarte zeigt alle bereits entdeckten Gebiete, Burgen und Minen



Wo ein Phönix nach Flammenwerfermanier hinspuckt, wächst in der Tat kein Gras mehr...

Maximal fünf Truppentypen darf eine Armee enthalten, allerdings in beliebiger Mann- bzw. Monsterstärke. Nachdem man auf eine feindliche Truppe gezogen ist, wird rundenweise gekämpft: Der schnellste Truppentyp zieht zuerst, der langsamste zuletzt. Die besseren Einheiten haben meist Spezialfähigkeiten und können z.B. mehrere Kontrahenten gleichzeitig attackieren. Während es zwar sehr befriedigend sein mag, gegnerische Helden auszuschalten, ist es sehr viel wichtiger, neue Städte einzunehmen. Dem Vorrat an rekrutierbaren Monstern sind nämlich enge Grenzen gesetzt, nur alle sieben Spielzüge gibt es ein wenig Bevölkerungswachstum. Umso mehr Städte man also hat, desto zahlreicher kann man seine Armeen besetzen. Viele Siedlungen werden durch eine Stadtmauer geschützt, zu deren Beseitigung jeder Held von Haus aus ein Katapult mitführt – in der Satteltasche, vermutlich.


In eigenen Festungen kann man verschiedene Gebäude bauen...

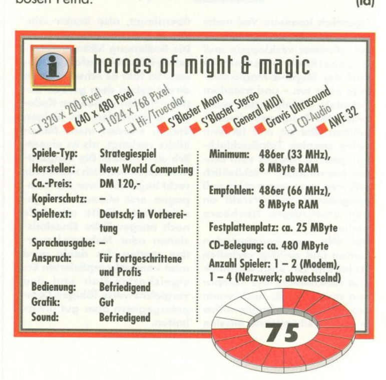

... und danach allerlei Truppentypen rekrutieren

Gezaubert wird sowohl im Kampf als auch auf der Landkarte. Es gibt keine Magiepunkte, stattdessen kann sich jeder Charakter eine bestimmte Anzahl von Sprüchen merken. Dabei genügt es, sich kurz in einer Stadt aufzuhalten: Die Zaubertricks der örtlichen Magiergilde gehen automatisch in das Spruchrepertoire des Zauberers über. Während man sich außerhalb von Kämpfen vor allem Erkundungssprüchen (z.B. »Zeige alle Artefakte«) bedient und auch mal ein Boot herbeibeschwört, geht es im taktischen Modus zur Sache: Feuerbälle, Segnungen, Gewitter und Meteoreinschläge helfen den eigenen Hydras, Wölfen und Zyklopen gegen den bösen Feind. **(la)**

im wettbewerb

Master of Magic	84
Empire 2	79
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**75**
Hammer of the Gods	75
Crusade	68

Empire 2 macht Sie zum General in vorgefertigten Taktikschlachten und bietet einen komfortablen Editor zum Erstellen eigener Szenarien beliebiger Zeitepochen. Auch das mittelalterliche Crusade wartet mit fertigen Missionen nebst Szenario-Baukasten auf, wird aber durch einige Logik- und Designmängel beeinträchtigt. Hammer of the Gods erinnnert im Spielablauf stark an Heroes of Might & Magic, zur Abwechslung ist man als Wikingerheld unterwegs und muß Götter-Aufträge erfüllen. Als Referenzprodukt für Fantasy-Strategiespiele fungiert immer noch Master of Magic: Hunderte von Truppentypen und Zaubersprüchen sorgen zusammen mit verschiedenen Rassen, Helden und Artefakten für fast unbegrenzte Abwechslung.



heroes of might & magic

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 25 MByte

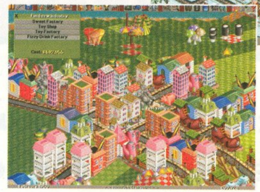
CD-Belegung: ca. 480 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 2 (Modem), 1 – 4 (Netzwerk; abwechselnd)

75

TRANSPORT TYCOON DELUXE

Beschäftigungsmaßnahme: Die Infrastruktur-Aufbauspielerei kehrt als leicht verbesserte »Deluxe«-Version in die Händlerregale zurück.

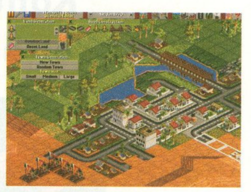


Bei den Fun-Welten herrschen kecke Farben und passende Industrien: In Fabriken entsteht Spielzeug; aus Quellen sprudelt Cola.

Ein Wintermärchen: In der mittleren Zoom-Stufe wird das Straßengeflecht halbwegs überschaubar. Busse wuseln durch die verschneiten Gassen, rechts unten entsteht eine Bahnstrecke.

Die mobile Gesellschaft hat ohne Verkehrswege nicht viel zu lachen. Busse befördern Passagiere von Dorf zu Dorf, Tanker tuckern mit Öl im Bauch durch die Fluten und Eisenbahnen eilen über die Schienen. Doch die vielen schönen Verkehrsmittel wollen erst einmal gebaut werden – genauso wie die dazugehörigen Straßen, Tunnel, Brücken, Bahnhöfe oder Flughäfen. Umweltaspekte sind dem »Transport Tycoon« schnuppe: Die neue Autobahnschneise durch den schönen Fichtenwald sorgt dafür, daß wir mit unseren LKWs höhere Profite erreichen? Ein Mausklick genügt, schon schiebt sich eine Asphaltlinie durchs idyllische Grün.

Seit einem Jahr ist das höchst kurzweilige Aufbau-Strategiespiel von Microprose erhältlich. Güter-Angebot und Nachfrage der einzelnen Städte sowie Industrien müssen ebenso beachtet werden wie das Treiben der Computerkonkurrenz. Durch fleißige Aufpäppelung der Infrastruktur schreiben Sie als Superduper-Spediteur vom Dienst langfristig schwarze Zahlen. Letztere begehrt sicher auch die Microprose-Buchhaltung: Im Hinblick aufs Weihnachtsgeschäft 1995 wurde Transport Tycoon flugs neu veröffentlicht. Die »Deluxe«-Version bietet im Prinzip nichts Neues, aber nette Detail-Erweiterungen.



Oasen-Idylle, schnell mit dem Szenario-Editor gebastelt

Vier Grafik-Sets stehen jetzt zur Wahl; mit dem nunmehr serienmäßigen Editor schnitzen Sie sich Welten nach Maß zurecht. Als Zugabe gibt es eine Reihe von fertigen Landschaften. Variierende Missionsziele sucht man aber vergeblich. So unterschiedlich die Ausgangssituationen in diesen Szenarios auch sein mögen; im Prinzip läuft alles aufs Endlos-Geldverdienen heraus. Dabei läßt sich der Spielstand jederzeit speichern. Der Schwierigkeitsgrad wird durch Festlegung diverser Parameter wie Intelligenz der Computergegner oder Kreditlimit zurechtgezurrt.

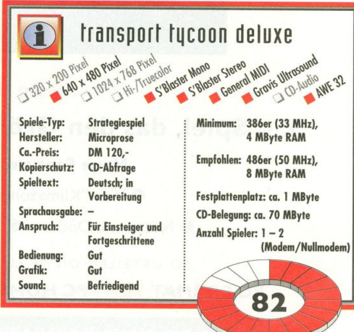
Für Tycoon-Veteranen will Microprose auch ein Update anbieten: Die Deluxe-Version ist dann für etwa 70 Mark zu haben; Neukunden müssen 120 Mark hinlegen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Microprose brachte freundlicherweise genug Schamgefühl auf, um sich den Namen »Transport Tycoon 2« zu verkneifen. Denn als Nachfolger kann man die Deluxe-Fassung wirklich nicht bezeichnen. Grund-Spielprinzip und Icon-Leiste blieben gegenüber dem letztjährigen Vorgänger unangetastet; die Neuheit hat lediglich Update-Charakter.

Nett sind sie schon, die Ausschmückungen im Detail: Der bislang separat angebotene Welten-Editor ist integriert; auch unbebaute Grundstücke können jetzt gekauft werden. Neue Grafik-Sets, fertige Landkarten und Bedienungs-Nuancen sorgen für etwas mehr Abwechslung und Langzeit-Spielspaß – aber gibt man dafür nochmal Geld aus?

Einsteiger können sofort zugreifen; Transport Tycoon ist und bleibt ein leicht zugängliches Aufbau-Strategiespiel mit Suchtpotential. Besitzt man schon den Vorgänger, wäre der »Deluxe«-Kauf in der Tat purer Luxus; auch der Update haut mit 70 Mark ziemlich rein. Fortgeschrittene schauen sich lieber nach neuen Alternativen wie »Capitalism« um.



transport tycoon deluxe

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Microprose
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

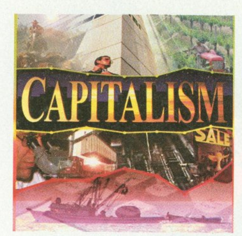
Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 70 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem/Nullmodem)

82



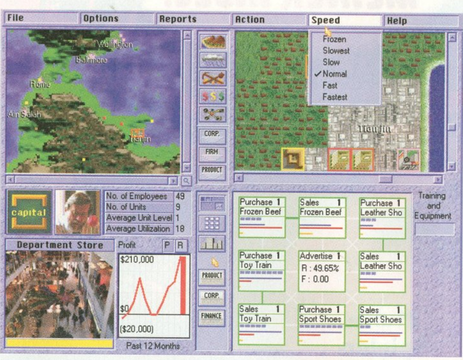
IKARION Software GmbH • Bahnhofstr. 18-20 • D-52064 Aachen • Telefon: 0241-470 150 Telefax: 0241-470 1525

IKARION



CAPITALISM

Sinkende Produktqualität, stagnierende Nachfrage und keine Kohle für peppige Marketing-Aktionen – so wird das nie was mit der ersten Milliarde. Was wie der Alptraum eines BWL-Studenten klingt, ist ein neues Wirtschafts-Strategiespiel.



Erst Pizza Quattro Stagione, dann Quadraspeed und nun die Quadra-Bildschirmaufteilung. Links oben: Spielwelt-Übersicht. Rechts oben: Detailkarte. Rechts unten: die Abteilungsstruktur einer unserer Firmen. Links unten: Detailinfos über die wirtschaftliche Entwicklung.

Wenn es jemanden gibt, der die Höhen und Tiefen des Kapitalismus kennt, dann ist es William »Wild Bill« Stealey. Der frühere Major der US-Air Force gründete in den frühen 80er Jahren mit seinem Kumpel Sid Meier die Firma Microprose.

Nach erfolgreichen Jahren und Veröffentlichungen von Klassikern wie »Pirates« oder »F-15 Strike Eagle« übernahm sich Wild Bill: Große Investitionen in ambitionierte Pläne wurden finanzielle Flops – von der Spielautomaten-Entwicklung bis zum Kauf der British-Telecom-Sprößlinge Firebird und Rainbird. Microprose stand kurz vor der Pleite, doch Spectrum Holobytes Scheckbuch bewahrte die Softwarewelt vor solchem Unbill. Allerdings wurde beim Aneinanderkuscheln der beiden Unternehmen das Management ausgemistet – tja, und da war Wild Bill plötzlich aus seiner Firma draußen.

Doch wer hinfällt, kann wieder aufstehen. Stealey hat eine neue Softwarefirma gegründet: I-Magic vertreibt europäische Produkte wie »Apache Longbow« in den USA, entwickelt aber auch selbst produzierte Spiele. Als erste Eigenleistung wird via Software 2000 »Capitalism« in Deutschland erscheinen, das auf den ersten Blick wie eine Art »Civilization für Wirtschafts-Strategen« anmutet. Der Bildschirm ist stets in vier Quadranten aufgeteilt, was in Verbindung mit SVGA-Auflösung und hoher Infodichte die Lust auf einen 17-Zoll-Monitor entflammen läßt. Bei der extrem detaillierten Management-Simulation ist diese Aufteilung sinnvoll, um gleichzeitig Landkarte, Firmenstruktur, Mitbewerberanalysen und anderes Zahlenwerk im Blick zu behalten.

Die Anfangsoptionen erinnern an so manches Aufbau-Strategiespiel. Sie können eines von zwei Dutzend Szenarien mit bestimmten Missionszielen wählen oder sich ein neues Spielfeld generieren lassen. Nach Einstellung einiger Parameter wie Stärke der Computergegner oder Städtedichte spuckt das Pro-

Angesichts solcher Informationswüsten kann man schon einen Schreck bekommen. Anleitung und Tutorial bringen uns schonend bei, daß hier Angebot und Bedarf bestimmter Güter in einer bestimmten Stadt analysiert werden – aha!



im wettbewerb

Sim City 2000	90
A IV Networks	76
CAPITALISM	**74**
Clearing House	35
Marco Polo	33

Capitalism ist im Kern eine beinharte Wirtschafts-Simulation, die recht geschickt Spurenelemente von Aufbau-Strategiespielen wie Civilization oder Sim-City 2000 adaptiert. Die Güte dieser leichter zugänglichen Klassiker wird aber nicht erreicht. Bei A 4 Networks wird auch an der Börse gedealt, aber der Infrastruktur-Aufbau hat einen größeren Stellenwert. Obwohl Capitalism ein wenig trocken geraten ist, wirkt es gegen manche niedere Charge wir ein Spielspaß-Quell: Marco Polo ist ein historisch angehauchtes Handelsspiel auf niederster Komplexitätsstufe, während Clearing House unbeholfen ans melodramatische Thema »Warentermingeschäfte« herangeht.



Spielbeginn! Heute wollen wir unser Glück als Schokoladen-Mogul versuchen. Die Online-Hilfe zeigt, welche Rohstoffe dazu nötig sind.

Kakao und Milch kann man bei der Konkurrenz einkaufen oder selbst produzieren. Im Nu ist ein Bauernhof errichtet, der in einer Kakao-kompatiblen Klimazone liegt.

Zwischen unserer Schokoladenfabrik und dem Bauernhof als Rohstoff-Lieferant stellen wie eine Verbindung her. Dazu müssen in den einzelnen Unternehmen Einkaufs- und Verkaufsabteilungen plaziert werden.

Die fertige Schokolade wird nun an ein Warenhaus geliefert. Produktqualität, Markenimage, Preis und Konkurrenzsituation entscheiden über den Erfolg unserer Leckerei.

gramm eine zufällig erstellte Landkarte aus – kein Spiel soll wie das andere sein. Hier lautet Ihre Aufgabe, so viel Geld wie möglich zu verdienen und den Einzug in die High-Score-Liste zu schaffen. Nachdem Sie sich entschieden haben, ob Sie lieber mehr flüssiges Startkapital oder einen höheren Anteil an Ihrer Firma bevorzugen, geht das Abenteuer »freies Unternehmertum« los.

Die Spielgeschwindigkeit läßt sich in vier Stufen einstellen. Jede Sekunde, in der Sie vor sich hin brüten, wird von den Computergegnern emsig genutzt. Also spähen wir schnell eine Metropole mit einer appetitlichen Zahl an konsumfreudigen Ein-

heinrich lenhardt

Alle verhinderten Firmengründer, aufgepaßt! Wollten Sie schon immer ein Bier-Monopol auf einem Kontinent hochziehen? Miese Produkte durch Werbe-Offensiven schönreden? Oder einfach ruhig und beschaulich ein paar niedliche Kühe züchten, um selbige zu melken oder in Burger-Belag zu verwandeln? Die Vielseitigkeit von Capitalism ist fast schon beneidenswert, auch wenn die spielerischen Unterschiede zwischen Motorroller-Produktion und Hühnerhaltung nicht gravierend sind. Schön, wie sich die Struktur in den einzelnen Tochterunternehmen designen läßt. Obwohl ein zarter Hauch des »Wir bauen uns ein Imperium auf«-Suchteffekts rüberkommt, ist mir das Programm etwas zu trocken. Die richtig unterhaltsame Phase, die zwischen Einarbeitungszeit und Gewöhnungsmonotonie liegt, scheint ein wenig kurz ausgefallen zu sein.

Wer's hingegen gerne zahlenlastig mag und sich an den intelligent gemixten Komponenten zum Thema »Produktakzeptanz« erfreut, bekommt viel zu tun. Zum erhofften »Wirtschafts-Sim-City« hat's nicht ganz gelangt.



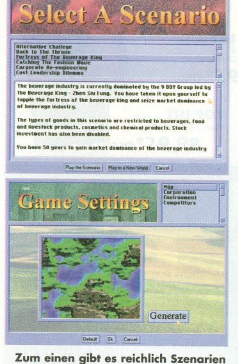
Sie müssen keine eigenen Fabriken errichten: Kaufen Sie Restbestände im Hafen ein und dann rüber damit in die Grabbeltische des eigenen Einkaufszentrums.

Würden Sie dieser Anzeigenabteilung Ihr Marketing-Budget anvertrauen?

wohnern aus und errichten unser erstes Unternehmen. Das kann eine Farm sein, eine Fabrik, ein Warenhaus mitten in der Stadt oder eine Förderanlage, um Rohstoffe zu hamstern.

Klicken Sie den gewünschten Standort des Gebäudes auf der Detailkarte an. Doch obacht: Der kleine Landwirt sollte vorher die Klimaübersicht studieren. Je nachdem, welches Grünzeug Sie anpflanzen wollen, sind bestimmte Temperaturen und Niederschlagsmengen erstrebenswert. Bei Fabriken wählt man bevorzugt Stadtrandlagen: Zum einen sind hier die Grundstückspreise moderat, zum anderen will man allzu lange Lieferwege meiden.

Egal, welches Unternehmen Sie als erstes hochziehen: Die einzelnen Abteilungen werden jedesmal mit einer Kästchengrafik festgelegt. Neun Slots pro Firma können gefüllt werden. Unser Beispiel-Bauer muß zunächst Leute einstellen, die sich um die Aufzucht seiner Agrarprodukte und deren Verarbeitung kümmern. Eine Verkaufsabteilung ist als nächstes notwendig, damit der Kram überhaupt auf den Markt kommt. Um im Konkurrenzkampf zu bestehen, muß außerdem Werbung geschaltet werden – klick-klick, schon haben wir eine Marketing-Abteilung.

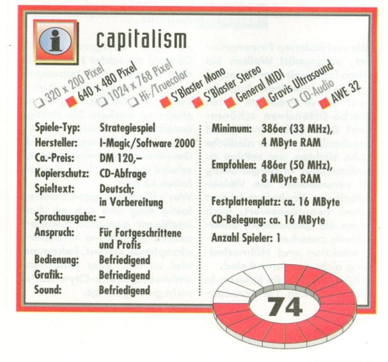


Zum einen gibt es reichlich Szenarien mit konkreten Missionszielen, zum anderen können Sie sich ein zufälliges Spielgebiet generieren lassen.

Capitalism lutscht das alte »Angebot und Nachfrage«-Spielchen mit bemerkenswerter Detail-Lust aus. In einer Fülle von Übersichtsgrafiken informieren Sie sich über die Bedürfnisse der Stadtbewohner sowie die Produkte von Mitbewerbern, deren Qualität und Kosten. So fällt die Entscheidung leichter, welche Waren man als nächste anbieten soll – und zu welchem Preis. Natürlich beeinflussen die Güte der Rohstoffe und das Image des Markenartikels die Gesamtqualität. Letztere muß man durch Werbung und konstant solide Produkte langsam aufbauen. Außerdem wird fein unterschieden, um welche Ware es überhaupt geht. Bei Taschenlampen ist das Image für den Käufer z.B. weitaus weniger wichtig als bei Sportschuhen.

In Forschungszentren beauftragen Sie Wissenschaftlerteams damit, neue Technologien für bestimmte Produkte zu entwickeln. Das kann zwar ein paar Spieljahre dauern, Ihnen im Erfolgsfall aber einen wichtigen Knowhow-Vorsprung vor der Konkurrenz sichern. Als Geschäftsführer können Sie auch Anteile der eigenen Firma und von allen Konkurrenten erstehen. Sie entscheiden, wann neue Aktien rauskommen und welche Dividende spendiert wird. Außerdem steht Ihnen der Gang zu netten Herren von der Bank offen, um Kredite für größere Investitionen aufzunehmen.

Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern und mehrere Tutorials führen interaktiv in die komplexe Materie ein. Firmenlayouts, die Sie häufiger brauchen, lassen sich speichern und bequem wieder aufrufen. **(hl)**



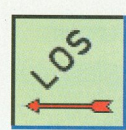
capitalism

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	I-Magic/Software 2000
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 16 MByte
CD-Belegung:	ca. 16 MByte
Anzahl Spieler:	1

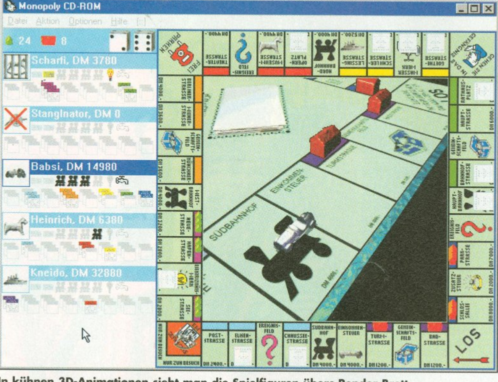
74



MONOPOLY



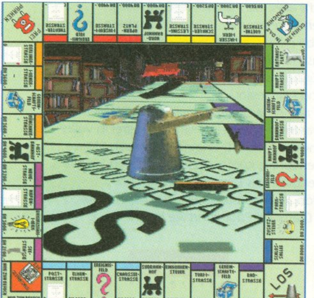
Ein über 60 Jahre altes Brettspiel im neuen Multimedia-Outfit: Westwoods »Monopoly«-Aufarbeitung steckt voller Render-Mätzchen und erlaubt sogar Fernduelle per Internet.



In kühnen 3D-Animationen sieht man die Spielfiguren übers Render-Brett hoppeln: Uff, gerade noch an der Hotel-Falle vorbeigekommen...

Seit ein paar Jahren gibt es vom kapitalistischsten aller Brettspiele sogar eine russische Version: Parkers »Monopoly« hat den Eisernen Vorhang überlebt. In seinem Ursprungsland USA und in Europa gehört der Umgang mit Papiergeld, Würfeln und Hypotheken zur Alltagskultur. Kaum eine Familie ist ohne Erinnerungen an Nachmittage, in denen der häusliche Frieden durch Monopoly-Allianzen und Schicksalsschläge (»Warum mußt Du auch ein Hotel auf die Schloßallee setzen?«) erschüttert wurde. Offizielle PC-Umsetzungen des Brettspiels gab es schon in den 80er Jahren, konnten aber nicht so recht faszinieren. Warum sollte auch jemand Monopoly am Computer spielen wollen?

Diese Frage hat ein Designteam bei Westwood in Las Vegas bewegt. Die vielseitigen Amerikaner, derzeit mit »Command & Conquer« weltweit hoch in den Charts, veröffentlichten eine neue Monopoly-Version für den PC, die mit witzigen Features gespickt ist. Natürlich wurde das Würfelspiel um Straßenkauf und Mieteinnahmen mit allen Originalregeln umgesetzt. Es gibt sogar das digitalisierte Spielbrett der deutschen Brett-Vorlage zusehen. Bis zu sechs Spieler nehmen an einer Runde PC-Monopoly teil. Das können mehrere Leute vor einem PC oder Computergegner sein, von denen es verschiedene »Persönlichkeiten« mit individuellen Strategien gibt. Neu und originell ist die Multi-Player-Option via Internet: Über die Westwood-Homepage im World Wide Web begibt man sich in einen virtuellen »Monopoly-Warteraum«, wo andere Spieler aus allen Teilen der Welt herumlungern.

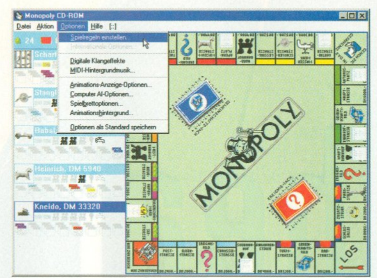


Die Fingerhut-Spielfigur rückt über »Los« und das fällige Gehalt rieselt prompt von der Decke

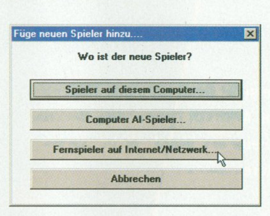
So faszinierend der Gedanke auch ist, vom heimischen Computer aus mit Leuten auf anderen Kontinenten Monopoly zu spielen: vorsicht vor den Folgekosten! Ist man nicht gerade mit einem günstigen Einwähltarif gesegnet, können solche Späßchen schnell ins Geld gehen. Aber auch ohne Online-Nutzung hebt sich die neue Umsetzung von früheren Monopoly-Versuchen ab. Westwoods »Render-Park« an Rechnern, die rund um die Uhr 3D-Grafik kalkulieren, wurde tüchtig ausgenutzt. Die Hopser der Spielfiguren übers Brett werden als vorberechnete Filmchen abgespielt. Je nach Stein gibt es andere Animationen zu sehen. Auch Ereignisse wie Einnahmen, Zahlungen, das Erreichen von Straßenfeldern oder sogar das Würfeln wurden grafisch aufwendig inszeniert. Doch dem Spielfluß zuliebe ruft man bald das Animationsmenü auf, um zumindest einen Teil des langwierigen Grafik-Feuerwerks zu unterbinden.

heinrich lenhardt

Warum spielt man Monopoly? Weil man sich so schön mit den anderen Teilnehmern streiten kann. Kommunikation, Gefeixe und Gegrummel sind Elemente, die beim Umgang mit Computergegnern etwas zu kurz kommen. Da tröstet mich auch die Multi-Player-Option via Modem nicht: stimmungsmäßig fragwürdig, finanziell ruinös – die Telekom freut sich. Sieht man von solchen prinzipiellen Handicaps bei Brettspiel-Umsetzungen ab, ist Westwoods Monopoly eine 1a-Produktion. Originalregeln, einstellbare Varianten, Online-Handbuch, deutsches Spielbrett – und als Zuckerguß jede Menge Render-Blendwerk aus der Grafikwerkstatt. Monopoly-Fans werden sicher ihren Spaß an Fernduellen und cleveren Computergegnern haben. Der Gelegenheitsspieler mit willigem sozialem Umfeld hat mehr Spaß und spart ein paar Mark, wenn er bei der guten alten Brettversion bleibt.



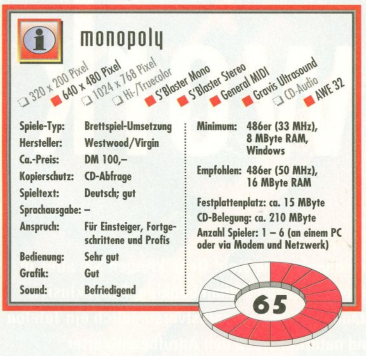
Deutsches Brett, flexible Regeln: Die Umsetzung besticht durch Liebe zum Detail.



Spielen Sie gegen menschliche Partner via Netzwerk und Internet

Die Computergegner mischen selbst bei strategischen Feinheiten fleißig mit: Wird eine Straße versteigert, halten sich die virtuellen Monopolisten keinesfalls zurück. Deals zwischen einzelnen Spielern sind kein Problem: Geld- und Straßentausch werden auch vom Computer ab und zu vorgeschlagen – ob Sie gleich darauf eingehen oder ein Gegenangebot machen, ist Ihre Entscheidung.

Die Zielgruppe »ganze Familie« wird nicht nur mit der liebevollen Eindeutschung umgarnt. Narrensichere Bedienung, Windows-Komfort und muntere Midi-Musik sorgen für Stimmung. Nur das erregende Gefühl zwischen den Fingern geriebener Spielgeld-Lappen vermag der PC nicht zu simulieren... **(hl)**



SIEMENS
NIXDORF

scenic.

play

Entscheiden Sie sich: Für eine hochauflösende Grafik, Pentium Power, ein Infrarot-Gamepad mit Trackball-Funktion und vorinstallierte High-End-Games. Kurz: eine neue Daddel-Ebene.

hear

Entscheiden Sie sich! Denn mit einer MIDI-Schnittstelle und MIDISOFT Recording Session können Sie Ihre eigenen Musikstücke starten und in 16-Bit-Stereo hören.

Es gibt 4000 verschiedene Computer. Sie

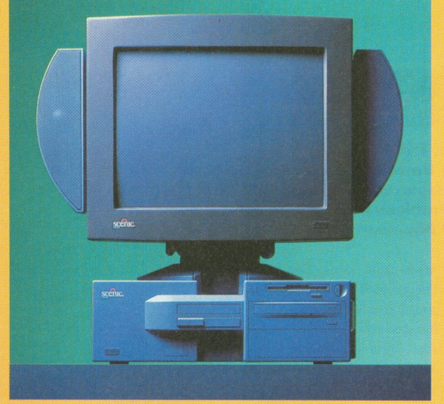
watch

Entscheiden Sie sich! Sie können im Internet surfen und interessante Online-Dienste wie CompuServe nutzen. Oder Sie wählen einfach die optionale TV-Card und sehen fern.

work

Entscheiden Sie sich! Dann kriegen Sie alles in einem: bequemes Homebanking, Fax inklusive Stand-by-Funktion, selbstverständlich ein Telefon und natürlich auch den Anrufbeantworter.

PD



Den SCENIC PS gibt es von außen in SCENIC Weiß oder SCENIC Anthrazit. Und von innen zum Beispiel mit Pentium® Prozessor 75, 8 MB RAM, CD-ROM-Drive, Audio 16-Bit-Stereo, Modem und natürlich Windows® 95.



Der SCENIC PD hat beispielsweise einen Pentium® Prozessor 100, 8 MB EDO RAM, 3 freie Erweiterungs-Slots, ein Modem, Windows® 95, 1 GB Harddisk-Drive und es gibt ihn in SCENIC Blau.

PS

müssen sich zwischen 3en entscheiden.



Den SCENIC PT können Sie mit Pentium® Prozessor 120, 16 MB EDO RAM, 1,6 GB Harddisk-Drive, 5 freien Erweiterungs-Slots, Windows® 95, 4x-spin CD-ROM-Drive, Audio 16-Bit-Stereo und 28,8 kBit/sec Faxmodem haben.

Fragen Sie Ihren Fachhändler, die Fachabteilung der Warenhäuser, rufen Sie uns an: 01 80/5 30 43 44 oder besuchen Sie uns einfach im Internet: http://www.sni.de/scenic/



PT

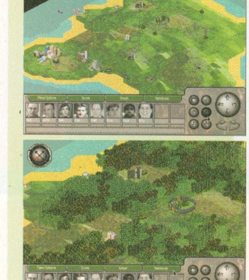


SIM ISLE

Regenwald retten oder fröhlich fällen? Natürlich wollen wir die Umwelt schonen, aber ohne ein wenig Ressourcen-Raubbau bleiben die Kassen leer. Problem: Man sieht den Spielspaß vor lauter Bäumen nicht.

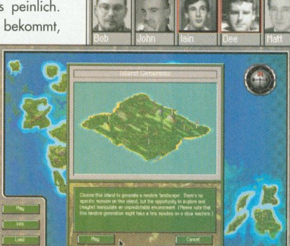
Ein etablierter Markenartikel ist etwas ganz Feines. Der Anbieter kann auf eine bewährte Erfolgsmasche bauen und der Kunde meint zu wissen, was ihn beim Kauf erwartet. In der Regel sind Metallica-CDs laut, Nike-Turnschuhe flippig, Volkswagen-Autos zuverlässig und deutsche Talkshows peinlich. Doch wenn der Kunde von einem Produkt nicht das bekommt, was er erwartet, haben wir den Salat: das große Mißverständnis, Heulen und Zähneklappern inklusive.

Edgar Wallace verfaßte angeblich nicht jeden seiner Krimis eigenhändig, sondern beaufsichtigte ein Team von Lohnschreibern. Und Maxis würde wohl am liebsten nur »Sim«-Programme von den Vätern des »SimCity«-Konzepts veröffentlichen, aber da wächst nur alle paar Jahre was Neues rüber. Zuletzt geschehen bei »SimCity 2000«: Jubel, Tusch, bombastische Verkaufszahlen. Um die Nachfrage der Erdenbürger nach neuer Sim-Software zu befriedigen, heuert man indes andere Programmierteams an. Doch das gigantische Spielgefühl eines SimCity 2000 vermag nicht jeder außerwärtige Nachwuchs-Designer hinzukriegen.



Die Spielinsel läßt sich in drei Zoom-Stufen betrachten

Bei dem in Japan ersonnenen »SimTower« war die Euphorie unlängst etwas schaumgebremst. »SimIsle« kracht nun völlig in die Leitplanken. Das beim englischen Programmierteam Intelligent Games entstandene Programm hat mit der »Sim«-Philosophie nicht mehr viel zu tun. Die sieht nämlich so aus, daß der Spieler bestimmte Umweltbedingungen verändert und dann die Auswirkungen beobachtet: Sorgen Sie in SimCity für Infrastruktur und Arbeitsplätze; schon ziehen neue Bürger ein. Bei SimIsle ist's teilweise umgedreht. Hier kommandieren Sie dubiose Typen durch die Pampa, durch deren Aktionen die Rahmenbedingungen geändert werden. Konkret geht's um einen Trupp Forscher, Architekten und andere Spezialisten, die von Ihnen durch ein tropisches Eiland gehetzt werden. Per Mausklick beordert man diese »Agenten« zu Punkten auf der Landkarte, an denen Sie ihre Talente einsetzen.



Neben konkreten Missionen gibt es auch einen Editor, mit dem Sie eine individuelle Insel basteln.

Der Auf- und Ausbau von Minen, Sägewerken, Hotels oder

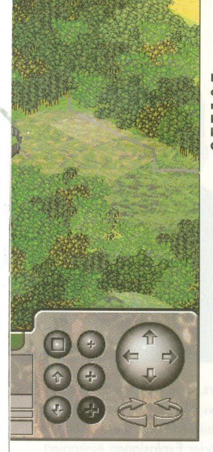
heinrich lenhardt

Manchmal wünsche ich mir, meine Agenten würden als Lunchpaket für wilde Tiere enden oder als Rohstoff beim örtlichen Schrumpfkopf-Kulturverein landen. Dann müßte ich sie nicht ständig durchs Unterholz hetzen, wo sie in Windeseile zu nichts Böses ahnenden Eingeborenenstämmen hüpfen, um dort Arbeitskräfte abzuziehen.

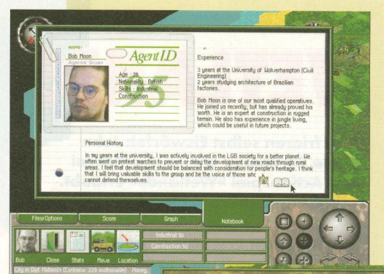
Solche Aufbau- und Planungsspielchen können einen Heidenspaß machen, doch bei SimIsle will der Funke beim besten Willen nicht überspringen. Lustlos schickt man seine Supermänner durch den Busch und studiert triste Diagramme. Die ganze Chose ist so lieblos designt, daß sich bei mir beunruhigend schnell der »Muß ich das wirklich spielen?«-Effekt regte, in friedlichem Einklang mit einem immer stärker werdenden Schlummerdrang gehend.

Dem Grafiker hat man anscheinend erst kurz vor dem Abgabetermin schonend beigebracht, daß ein PC an guten Tagen durchaus mehr als 16 Farben darstellen kann. Die Trostlosigkeit der Insel-Optik wird auch nicht durch die kurzen Videoclips kaschiert, die ebenso aufgesetzt wirken wie der »Hier lernt man was«-Nachschlageteil.

Das Spiel ist nicht nur langweilig, sondern hat auch mit dem Konzept der anderen Sim-Titel wenig gemeinsam. Vielmehr kam ein ödes, austauschbares Allerwelts-Strategiespiel heraus - ganz schön unsimmig.



Eine Insel in der Nahaufnahme, bei der einzelne Gebäude gut zu erkennen sind. Am unteren Bildrand ist die Leiste mit den Agenten, die Sie für konkrete Bauvorhaben von Ort zu Ort schicken müssen.



Flughäfen geht nur voran, wenn genug Holz verarbeitet wird (Lumberjacks ranschaffen) und Touris ihre Kreditkarten zücken (Bettenburgen hochziehen). Für qualifiziertes Personal sorgt man, indem man seine Entwicklungshelfer auf Tour durch die Dörfer und Städte schickt. Ist schließlich das für diese Mission nötige Ziel erreicht, haben Sie diese Insel »gewonnen«. Je nach Szenario müssen sehr konträre Ziele unter einen Hut gebracht werden: Fremdenverkehr ankurbeln und Zivilisations-Level pushen, aber bitt'schön gerade so, daß die Umwelt nicht zu sehr darunter leidet.

Völlig gaga wird's bei der Suche nach bedrohten Tierarten. Der zuständige Zoologe wird auf gut Glück mitten ins unbekannte Grün geklickt. Ist der Zufall gnädig, geht ein Fensterlein auf: Tier gefunden, Camp kann gebaut werden. Na prima.



Agent Bob bei der Arbeit: Der Konstruktions-Spezialist errichtet mitten im Dschungel neue Anlagen. Im Spielverlauf lassen sich die Talente Ihrer Agenten durch Training weiter verbessern.

Dadurch leisten wir einen wertvollen Beitrag zum Umweltschutz und locken zugleich Touristen an, ohne deren Devisen uns schneller die Luft ausgeht als den Greenpeace-Kuttern vor Mururora. Freunde des zweiten Bildungswegs delektieren sich an dem Online-Lexikon, das Fachbegriffe rund um die Regenwald-Thematik kurz erläutert. Der Spielablauf findet in Echtzeit statt; das Ablauftempo läßt sich in drei Geschwindigkeiten festlegen. Drei Zoom-Stufen stehen zur Wahl, um das Treiben auf der simulierten Insel zu betrachten. Unangenehm zufällige Ereignisse wie ein kleiner Flugzeugabsturz können jederzeit Ihre sorgfältigen Planungen über den Haufen werfen. Und wenn Sie die rund zwei Dutzend vorgegeben Szenarien gelöst haben, ist noch lange nicht Feierabend. Im »Freeform«-Modus basteln Sie sich ein Inselchen nach Wahl und spielen ohne genaue Zielvorgabe einfach so vor sich hin. **(hl)**



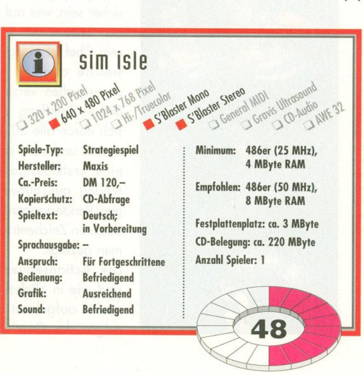
Damit sich auch ein paar Touristen an unserer Daktari-Idylle sattsehen können, stampfen wir Hotels aus dem Urwaldboden. Kapazität und Klasse der Etablissements lassen sich stufenweise erhöhen. Das kostet nur wenig Spielzeit, aber viel Geld und Holz.



im wettbewerb

SimSackgasse? Von den Gipfelwerten eines SimCity 2000 über ein weniger enthusiastisches »gut« bei SimTower geht's ab ins tiefe Tal des Mittelmaßes. Sim Isle ist recht spröde nach Schema F zusammengestöpselt und macht weniger Spaß als das Kinderspiel SimTown. Jenseits von Sim immer noch interessant: Beim vielseitigen Transport Tycoon kümmern Sie sich um die Verbindungen zwischen verschiedenen Städten. Microprose hat von diesem Titel gerade eine verbesserte »Deluxe«-Ausgabe veröffentlicht.

Spiel	Wertung
Sim City 2000	90
Transport Tycoon Deluxe	83
Sim Tower	76
Sim Town	65
SIM ISLE	**48**



sim isle

- ☐ 320 x 200 Pixel
- ■ 640 x 480 Pixel
- ☐ 1024 x 768 Pixel
- ☐ Hi-/Truecolor
- ■ S'Blaster Mono
- ■ S'Blaster Stereo
- ☐ General MIDI
- ☐ Gravis Ultrasound
- ☐ CD-Audio
- ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Maxis
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; in Vorbereitung
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	ca. 220 MByte
Anzahl Spieler:	1

48

WETLANDS

Da frieren selbst Eiswürfel: John Cole ist cooler, als es die Polizei im Actionspiel »Wetlands« erlaubt. Und unglaublich schlecht gelaunt...

Wenn Ihnen Comic-Richter Judge Dredd schon immer zu sanft und Biker Ben aus »Vollgas« zu lasch war, dann liegen Sie möglicherweise bei John Cole goldrichtig. Der Held des Actionspiels »Wetlands« ist unglaublich cool, permanent übel gelaunt und reagiert auf Ärger ziemlich energisch. Und dann trifft er auch noch auf Leute, die ihn überhaupt nicht ausstehen können; optimale Zutaten also für ein schießfreudiges Programm im »Rebel Assault«-Stil.



Die Vorgeschichte: Eine Doppelagentin befreit den Schwerverbrecher, der von John Cole gejagt wird.

Die Story könnte Bruce »The Last Boy Scout« Willis auf den Leib geschrieben sein: Irgendwann in einer düsteren Zukunft wird ein größenwahnsinniger Schwerverbrecher aus einem Hochsicherheitsgefängnis befreit. John Cole muß ihn schleunigst schnappen, denn der Gangster kann ganze Planeten vernichten. Allerdings darf Kopfgeldjäger Cole nie sicher sein, wer auf seiner Seite steht. Selbst sein Chef ist in irgendwelche dunklen Machenschaften verstrickt. Diese Handlung zieht sich durch alle 20 Missionen und wird durch eine erstklassige Mischung aus aufwendigen Renderszenen und düsteren Zeichentrickfilmen gezeigt.

Die Actionsequenzen sind wie in »Rebel Assault« aufgebaut und zeigen das Geschehen meist aus der Sicht des Spielers. Eine gerenderte Animation läuft ab, ohne daß Sie den Ablauf verändern dürfen; darin werden die manierlich animierten Gegner, sowie alle weiteren Effekte wie Schüsse oder Explosionen einkopiert. Ein Beispiel: In der zweiten Mission muß Cole ein großes Raumschiff attackieren. Zuerst hat er es mit diversen lästigen Beibooten zu tun, dann führt ihn der vorberechnete Kurs an den großen Gegner heran. Der ist zwar schon früh zu sehen, doch auf die verwundbaren Punkte dürfen Sie erst zielen, wenn die Animationssequenz soweit ist.

Mit einem analogen Joystick oder einer gut funktionierenden Maus läßt sich das Zielkreuz flott auf die Gegner bewegen, die in Massen auf Sie einstürzen. Jeder Treffer der Angreifer kostet Sie einen Teil des kostbaren Energievorrats, der sich zwar langsam regeneriert, aber sofort ein Leben kostet, wenn er auf Null ist.

Im Verlauf des Spiels steuern Sie Raumschiffe gegen Feindgleiter, U-Boote gegen Unterwasser-Stationen, Jet-Bikes durch enge Tunnel oder sogar eine U-Bahn. In vielen Levels müssen Sie an bestimmten Punkten die Richtung ändern, um den Ausgang zu finden. Beispielsweise müssen Sie einmal durch dunkle Gänge hetzen, aufdringliche Roboter abweh-

florian stangl

Der Stanglnator könnte es nicht besser: Wie John Cole unter seinen Gegnern aufräumt, hat schon Klasse. Gut, es ist ziemlich machomäßig, und rüpelhaft, was er abliefert. Aber seine lässige, zynische Art wird so ansprechend präsentiert, daß sich der Spieler in den Actionsequenzen voll mit seiner Rolle als mies gelaunter Kopfgeldjäger identifiziert.

Die Missionen, in denen Sie selbst handfest eingreifen, haben es in sich. Ständiges Dauerfeuer und mehr als drei gefährliche Gegner auf einmal verlangen einiges an Kondition und lenken hervorragend von den vorgegebenen Bahnen der Renderszenen ab. Nach einer kurzen Verschnaufpause, von beeindruckenden Animationen versüßt, geht es schon wieder volle Pulle weiter.

Für mich ist Wetlands eine fast perfekte Mischung aus Film und Action. Die spannende Handlung ist zwar nicht Oskar-verdächtig, aber als Rahmen für hemmungslose Schießereien goldrichtig.

Wer gerne mit gefletschten Zähnen den Joystick umklammert und allmählich merkt, wie dank ständiger Aufschreie die Stimme heiser wird, liegt bei Wetlands völlig richtig.



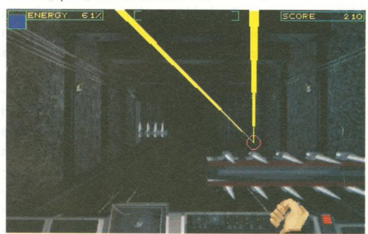
Beeindruckende Explosionen illustrieren den Verlust eines Bildschirmlebens

◀ Mit dem Jet-Bike rasen wir durch den Tunnel in die Freiheit, müssen vorher aber noch ein paar Hindernisse wegpusten



Wenn John Cole sauer ist, hat sein Gegenüber nichts zu lachen

ren und zusätzlich den richtigen Weg finden, um zum U-Boot zu gelangen. Je öfter Sie sich verlaufen, desto länger sind Sie den Gegnern ausgesetzt.
Beim ersten Start des Programms dürfen Sie im sogenannten Story-Modus die Missionen der Reihe nach spielen, erst danach ist jeder bewältigte Einsatz frei anwählbar. So wird von der spannenden Handlung nichts verraten, außerdem darf man das Spiel beliebig oft fortsetzen, wenn alle Bildschirmleben eingebüßt sind. Das mühsam gefüllte Punktekonto wird dann aber gelöscht. Die Zwischensequenzen, in denen John Cole in zynisch-cooler Macho-Manier unter seinen Gegnern aufräumt, sind übrigens nicht interaktiv wie in »Cyberia«. Sie lassen sich per Tastendruck abbrechen, dann entgehen Ihnen aber herrliche Animationen, welche die dichte Atmosphäre noch unterstützen.



Solche Fallensysteme gibt es glücklicherweise nicht in jeder U-Bahn...

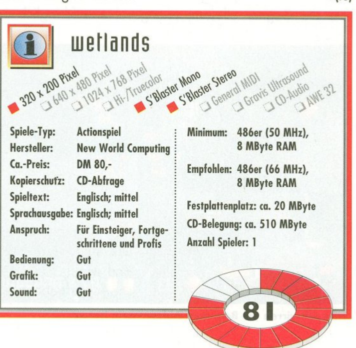


im wettbewerb

Rebel Assault	86
WETLANDS	**81**
Cyberia	79
Novastorm	78
Creature Shock	57

Rebel Assault, der Klassiker unter den Actionspielen, die das CD-ROM für Renderfilme nutzen, behält dank der tollen Atmosphäre und spannender Missionen seinen Spitzenplatz. Neueinsteiger Wetlands bringt aber mehr Handlung und ähnlich gute Grafik mit. Interplays Cyberia bereichert die Actionsequenzen mit Adventure-Einlagen, die aber etwas Tempo herausnehmen und wegen der gerenderten Personen ein wenig steril wirken. Ein munteres Ballerspiel ohne viel Handlung ist Novastorm, das schnittige Arcade-Qualitäten besitzt. Dagegen fällt Virgins Creature Shock deutlich ab; nette Grafik, aber der spielerische Inhalt ist auf Dauer zu dürftig.

Hersteller New World Computing, eigentlich Spezialist für Strategie- und Rollenspiele, investierte für sein erstes Actionspiel viel Zeit in Grafik und Sound. Die gerenderten Szenen gehören mit zum besten des Genres, einzig die teilweise etwas simplen Feindraumschiffe hätten mehr Feinschliff verdient gehabt. Allerdings entschädigen grandiose Explosionen und die erstklassigen Zeichentrick-Animationen mit John Cole für diese Kleinigkeiten. Der Soundtrack untermalt die Stimmung, je nachdem, ob die Action gerade aufgebaut wird oder ihren Höhepunkt schon erreicht hat.
Die Auswahl der Sprecher ist wirklich gelungen. John Cole grummelt sich mit seiner raunzigen, heiseren Stimme durch alle Widrigkeiten des Lebens, bei seinen Kontrahenten dominieren männlich-kraftvolle Stimmbänder und entsprechende Sprüche. Damit potentiellen Machos angesichts der feindlichen Übermacht nicht das Herz in die Hose rutscht, sorgen drei Schwierigkeitsgrade für Fairneß. Je schwerer Sie es sich machen, desto öfter müssen Sie die schneller werdenden Gegner treffen. **(fs)**



wetlands

■ 320 x 200 Pixel
□ 640 x 480 Pixel
□ 1024 x 768 Pixel
□ Hi-/Truecolor
■ S'Blaster Mono
■ S'Blaster Stereo
□ General MIDI
□ Gravis Ultrasound
□ CD-Audio
□ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	New World Computing
Ca.-Preis:	DM 80,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittel
Sprachausgabe:	Englisch; mittel
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 20 MByte
CD-Belegung:	ca. 510 MByte
Anzahl Spieler:	1

81

TURRICAN 2

Alte Recken rosten nicht: Edelstahl-Terminator »Turrican« erlebt sein verspätetes PC-Debüt. Das klassische »Jump-and-shoot«-Spiel von Rainbow Arts wartet mit harter Action und gemäßigtem Preis auf.



Dieser Herr mit Irokesenschnitt ist wirklich »nur« ein Zwischengegner

Das Schild ist für den kleinen Gleiter ein immens nützliches Extra

Kult auf Commodore 64 und Amiga, erfolgreich umgesetzt für alle besseren Videospielsysteme. Nur auf dem PC mußte man bislang ohne den stählernen Multi-Wummenheld »Turrican« leben, der vor rund fünf Jahren den Gehirnwindungen von Programmierlegende Manfred Trenz entschlüpfte. Nach diversen Verzögerungen ist jetzt die PC-Adaption von Turrican 2 endlich fertig.

Gegenüber dem Amiga-Vorbild wurde die Grafik sogar farblich etwas aufgepeppt; inhaltlich blieb alles beim alten. Turrican, der im ersten Teil der Serie das böse Monster Morgul besiegt hat, wird von den letzten Überlebenden eines einst blühenden Landes namens Landorian zu Hilfe gerufen. Maschinen vertrieben dort die Menschen von der Planetenoberfläche und beginnen nun auch deren letzte Zuflucht anzugreifen. Turrican ist mit seinem metallenen Kampfpanzer ihre allerletzte Hoffnung auf Rettung...

Durch ein Dutzend Levels in fünf Welten muß sich Turrican hüpfend und ballernd gegen die Maschinenübermacht behaupten. Dabei geht es nicht nur in sämtliche Richtungen über Stock und Stein, sondern von schwindelnden Höhen bis in dunkelste Tiefen – sogar unter Wasser muß Turrican schuften. Entsprechend unterschiedlich sehen auch die Widersacher aus, zu denen neben zeckenartigen Insekten, Robotern und Fischen auch waschechte Aliens gehören. Man kann den Helden per Stick, Joypad oder Tastatur durchs Spiel lenken, wobei sich ein digitaler Joystick am besten eignet.

Da die Gegner allesamt unangenehm aufdringlich und schnell sind, empfiehlt es sich, Turricans Grundausstattung schleunigst mit einigen Extras aufzubessern. Einige werden von bestimmten abgeschossenen Gegnern hinterlassen, andere befinden sich übers Level verteilt in Steinblöcken und müssen erst freigesetzt und anschließend eingefangen werden. Am jeweiligen Symbol ist zu erkennen, um was für ein Extra es sich handelt. Mit Streuschuß, Laser, Schutzschirm oder Rundumblitz läßt sich's im Feindesland schon etwas leichter leben.

Am wichtigsten sind natürlich die heißbegehrten Zusatzleben. Ein Extra ermöglicht es der Spielfigur, zu einer Art Kreissäge zu morphen und die Gegner im wahrsten Sinne zu überrollen. Ungeheuer effektiv, aber entsprechend selten sind die Smartbombs, die alle eine bildschirmdeckende vernichtende Wirkung haben. Ohne derartige Bewaffnung geraten schon die groß geratenen Zwischengegner zum Problem, ganz zu schweigen von den übermächtigen Obermotzen am Levelende.



Hier schwirren die Boni zum Aufsammeln herum



im wettbewerb

Als Mischung aus Ballerspiel und Jump-and-Run balanciert Turrican 2 recht geschickt zwischen zwei Genrewelten. Wer weniger schwere Geschicklichkeits-Kost bevorzugt, achte auf Alternativen: Pitfall hat nicht nur in puncto Grafik und Animation die Nase vorn, sondern bietet auch recht clever designte Levels. Virgins Cool Spot offeriert immer noch viel unbeschwerten Plattform-Spielwitz, während Zorro mit mißratenen Prince of Persia-Anleihen im Keller gelandet ist. Ständig geballert wird beim etwas eintönigen Tower Assault; hier können zwei Sternenkrieger gleichzeitig ran.

Spiel	Wertung
Pitfall: The Mayan Adventure	79
Cool Spot	76
TURRICAN 2	**64**
Tower Assault	60
Zorro	35

FORMIEREN. ANGREIFEN. ZERSTÖREN.

Kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg Panzer gegen Panzer in dieser taktischen Simulation. STEEL PANTHERS™ gibt Ihnen das Kommando über einen einzelnen Zug oder ein ganzes Panzerbataillon der Alliierten oder der Achsenmächte. Ort der Handlung ist das kriegszerrissene Europa oder der Pazifikraum zwischen 1939 und 1945. Zusätzlich zu Ihren Panzern erhalten Sie Unterstützung durch Infanterie, Luftwaffe, Kavallerie und Motorräder. Nehmen Sie an einem der acht Feldzüge teil oder wählen Sie zwischen 40 historischen Szenarios und bringen Sie Ihre erfahrenen Truppen durch den ganzen Krieg.

Leistungsmerkmale, die einschlagen:

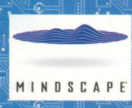
- Gary Grigsby, der Schöpfer von Pacific War™, War In Russia™, Panzer Strike™ und Second Front™ hat eine neue Dimension der Kriegsspielsimulation geschaffen.
- Kommandieren Sie beliebig Truppen der Alliierten, der Achsenmächte oder jeder am Krieg beteiligten Nationen.
- Wählen Sie zwischen acht Feldzügen und 40 historischen Szenarios.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Zufallsgenerator oder dem mächtigen Szenario-Editor.
- Authentische Videosequenzen des Zweiten Weltkriegs und über 200 digitalisierte Panzerfotografien sowie Stereo-Soundeffekte.
- Umfangreiches Verzeichnis der im Spielverlauf auftauchenden Fachbegriffe.

Erhältlich für PC CD-ROM

STEEL PANTHERS™



Mindscape International
Zeppelinstraße 312
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0





Dieser Levelendgeger teilt sich und ist für den kleinen Gleiter links unten dadurch noch schwerer zu besiegen. Die weiße Säule ist eine der Extrawaffen.

Einer der schönsten Levelendgegner ist dieser Drache

Die beweglichen Aliens sind fast genauso unangenehm, wie die im Film

Im gebirgigen ersten Level müssen beispielsweise erst fünf Zwischengegner fertiggemacht werden, ehe es zum Endkampf in dieser Welt geht. In weiteren Stufen müssen Sie in steinigen Gefilden Felsquader als Treppen benutzen, um in Bonushöhlen und Geheimkammern zu gelangen, die es in allen Levels zu finden gibt. In den Abschnitten vor dem letzten Endgegner brutzeln auf Steinplatten fest installierte Flammenwerfer auf Turricans Panzer und über Förderbänder, die mit hämmernden Blechpressen gespickt sind, muß er sich bis in Levels voller Aliens mogeln.

Drei Abschnitte lang wird der Fußgänger Turrican vorübergehend zum Piloten. Hier müssen Sie Ihr Reaktionsvermögen in einer horizontal scrollenden Ballerei unter Beweis stellen, indem sie einen kleinen Gleiter in teils atemberaubender Geschwindigkeit geschickt über einen hindernisreichen Kurs lenken. Über verbleibende Zeit, Energie, Leben, Boni und erreichte Punkte informiert stets ein Balken am unteren Bildrand.

Man merkt dem Spiel mittlerweile an, daß es im Grunde schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. Nach heutigen PC-Maßstäben wirken Grafik und Animationen nicht ganz so taufrisch und eher solide als elegant. Über das weiche Parallax-Scrolling läßt sich im großen und ganzen nicht meckern. Nur ab und zu hat man das Gefühl, die Spielfigur steht einen Tick zu weit oben und man sieht deshalb ins Bild kommende Gegner sehr spät. **(ms)**



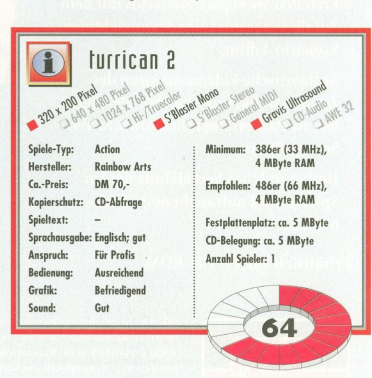
Wenn die Kugeln ins Rollen geraten, muß Turrican aufpassen

monika stoscheck

Die Umsetzung bietet zwar unterhaltsame Action mit soliden Zutaten, ist aber nicht der Knüller geworden, wie es die Amiga-Version einst war. Daß es in puncto Outfit längst Schickeres gibt, stört dabei weniger als die gelegentlich zähe Steuerung. Sie wird zum Wermutstropfen, da der gesalzene Schwierigkeitsgrad ein Weiterkommen äußerst schwierig macht (schon nach ein paar Feindkontakten ist ein Leben ausgehaucht).

Zumindest ein paar Paßwörter oder ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätten hier Abhilfe geschaffen. Dann könnte das Spiel mit seiner insgesamt ausgereiften Levelgestaltung auch weniger artistisch veranlagte Actionfreunde begeistern. Schließlich wollen und sollen doch nicht nur Profispieler die vielen schönen verschiedenen Waffen fetzen lassen, fiese Endgegner sehen, oder sich bei schweren Kämpfen im Alien-Level gruseln.

Treue Turrican-Fans werden ohnehin zugreifen. Großartige Verbesserungen gegenüber dem Amiga-Vorbild dürfen sie aber nicht erwarten. Und für Einsteiger besteht hier akute Frustgefahr.



turrican 2

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ❑ S'Blaster Stereo ❑ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ❑ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Rainbow Arts
Ca.-Preis:	DM 70,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	–
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	ca. 5 MByte
Anzahl Spieler:	1

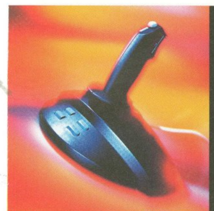
64

Windows® 95
eröffnet Ihnen
eine neue
Welt.

[Wow!]

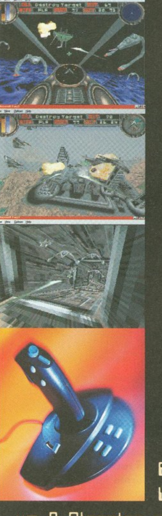
Start


Diese Anzeige ist eine Co-Produktion von Microsoft-Software und Rempen & Partner. Windows und Microsoft sind eingetragene Marken und Where do you want to go today? ist eine Marke der Microsoft Corporation.



Noch nie haben Sie so präzise, so schnell, so zuverlässig gespielt. Und – besonders wichtig für Hardcore-Daddler: der Sidewinder 3-D Pro lebt besonders lange und verhindert auch bei extremer Spieldauer das gefürchtete Abdriften.





Fury³ und Sidewinder 3-D Pro eröffnen Ihnen acht neue Welten.

Es ist nicht jedermanns Sache, ein bewaffnetes Raumschiff zu steuern. Und damit gegen rebellierende Androiden – Bionen genannt – zu kämpfen, um 8 Planeten aus den Fängen dieser unerbittlichen Feinde zu befreien.

Aber Sie sind ja auch nicht jedermann. In der Welt von Fury³ sind Sie der wachsame Pilot, der Feinde blitzschnell auf dem 3-D-Radarschirm ortet. Der sich mit seinem Schiff in allen 6 Richtungen frei im Raum bewegt: über Berge, Wolken, Ozeane, in Städten. Der sein Schiff ins Meer abtauchen läßt, wenn die Verfolger zu lästig werden. Der keine Müdigkeit kennt, nonstop Einsätze fliegt, um seine Mission zu erfüllen: die Welt zu retten. Na ja, zumindest 8 Planeten wie den rötlichen Ares oder den von Schlangen bevölkerten Sebek.

Ein treuer Gefährte geht Ihnen im heldenhaften Kampf für das Friedensbündnis zur Hand: Sidewinder 3-D Pro, der erste Microsoft-Joystick, der eine dreidimensionale Steuerung ermöglicht. Oder sind Sie etwa gar kein Held? Dann brauchen Sie auch nicht zu Ihrem Fachhändler zu gehen. Für alle Heroen aber gilt: Den Fachhändler in Ihrer Nähe erfahren Sie unter 01 80/5 25 11 99. Hier können Sie auch eine Demo-CD mit den neuen Microsoft-Home-Produkten zum Preis von DM 19,95 inkl. Versandkosten bestellen.



Start

WORMS



In diesem Spiel ist mehr als ein Wurm drin: Rabiate Regenwürmer bewerfen sich mit großen Kalibern. Im Duell gegen menschliche Gegner entfaltet der Bölleraustausch ein explosives Spaß-Potential.



Jörg, in der letzten Runde in diesen Krater gebombt, sucht die Waffe für einen Gegenschlag aus

Nichts wurmt den Wurm mehr als die Auseinandersetzung mit seinesgleichen: Die bilaterarsymmetrisch Wirbellosen, bislang als harmlose Blätterfresser und Humus-Produzenten wohlwollend betrachtet, mutieren in der Phantasiewelt zügelloser Computerspiel-Designer zu martialischen Kriech-Rambos. Jeweils zwei Wurm-Teams mit je vier Ensemblemitgliedern versammeln sich auf einem hügeligen Schlachtfeld. Abwechselnd kommt jeder Teilnehmer dran und darf ein paar Sekunden lang beliebig nach links und rechts kreuchen oder eine Waffe einsetzen. Gut dosierte Treffer dezimieren die »Hit Points« des Opfers. Sind alle Würmer eines Teams ausgelöscht, hat die andere Mannschaft gewonnen.

Der betont unernste Charakter des Wurm-Genozids wird durch witzige, technisch feine Computergrafik-Videos betont, von denen eines vor jedem neuen Duell gezeigt wird. Und wer bei soviel wuseliger Tierwelt ein Derivat von Psygnosis' klassischen »Lemmings« vermutet, liegt falsch. Das Strategie-Geschicklichkeitsspiel »Worms« variiert vielmehr eine alte Idee, die man aus jeder besseren Shareware-Sammlung kennt (Prinzip »Mit Kanone übern Berg schießen«). Wenn Sie Ihren Wurm steuern, wählen Sie per Mausklick die gewünschte Waffe aus und legen gemütlich die Schußrichtung fest. Um abzufeuern, muß man eine Balkenanzeige im rechten Moment zum Stillstand bringen: Je weiter rechts sie ausschlägt, desto wuchtiger wird das Geschoß losgeschickt. Da die Kontrahenten meist in der Horizontalen durch diverse Hügelchen getrennt sind, ist Fingerspitzengefühl wichtig. Zu weit oder zu kurz geschleuderte Granaten dezimieren womöglich Team-Mitglieder. Und beim sorgfältigen Dosieren der Wurf-Power müssen natürlich die Schwerkraft sowie Stärke und Richtung des Windes berücksichtigt werden.

Der Untergrund bekommt bei den Explosionen auch etwas

Wenn der nächste Wurm drankommt, gibt es diese Rauszoom-Übersicht zu sehen. Sie können auch nach links und rechts scrollen, um weiter entfernte Spielfiguren zu erkennen.

heinrich lenhardt

Es wurmt schon ungemein, wenn der letzte Gegner unseren aussichtsreich postierten Lieblingswurm mit einer Lenkrakete wegpustet. Vor allem, wenn dieser Widersacher menschlicher Natur ist. Denn der rundenweise Schlagabtausch ist ein Fall für die Schadenfreude-Abteilung: Haß und Häme auf den Computergegner wollen nicht recht auflodern; Gefeixe im Umgang mit menschlichen Abwatsch-Partnern ist hingegen ein Labsal für Atmosphäre und Motivation.

Irgendwie ist diese Wurmkur sympathisch. Im Zeitalter der Big-Budget-Videoproduktionen haben einfache, griffige Spielidee und schlichte Pixelgrafik ihren besonderen Reiz. Ein bißchen Glück und Geschick ist immer mit dabei; daran ändern auch die taktisch gezielt einsetzbaren Waffen nichts.

So manierlich Humor und Spielbarkeit sein mögen – der ganz große Wurf ist Worms nicht geworden. Der Idee fehlt der letzte Genialitäts-Feinschliff und Solo-Partien sind auf Dauer zu öde.

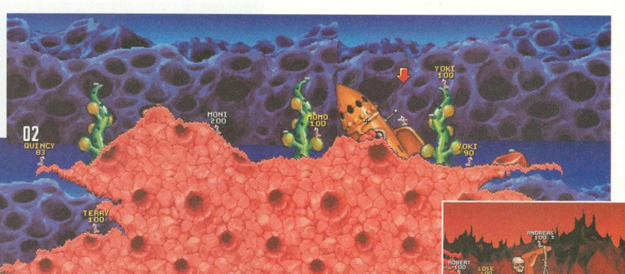
Mit mehreren Spielern sieht's anders aus: Dann kann man auf unsere Gesamtwertung im Geiste 5 bis 10 Punkte draufschlagen.



im wettbewerb

Command & Conquer	91
3D Lemmings	84
WORMS	**69**
Jewels of the Oracle	60

Eins muß man Worms lassen: Es entzieht sich erfolgreich aller Vergleichsversuche. Eine ähnliche merkwürdige Mischung in puncto Grundidee plus Mehr-Spieler-Modus ist uns beim besten Willen nicht eingefallen. Wer strategische Herausforderungen drei Schuhnummern größer sucht, wird beim Netzwerkfähigen Commmand & Conquer genial bedient. 3D als neue Denkspiel-Dimension exerzierten unlängst die Lemmings vor. Und wer ruhige, gemütliche Knobelaufgaben liebt, klickt sich durch Jewels of the Oracle. Einen direkten Mitbewerber zu Worms gibt es momentan aber nicht.



Ein Spielfeld im Überblick: Zu Beginn verunzieren keine Krater die Landschaft und alle Würmer haben sich noch reichlich Lebensenergie... aber nicht mehr lange!



Lebensenergie-Vorrat und Namen der Wurmteams legen Sie in diesem Menü fest

ab: Löcher werden gesprengt, Hügel abgetragen und Brücken zerfetzt – taktisch durchaus von Bedeutung, denn ein ins Wasser kippender Wurm segnet sofort das Zeitliche. Ansonsten haben die Treffer je nach Nähe des Opfers zum Aufschlagpunkt den Abzug einer bestimmten Zahl von Lebensenergie-Punkten die Folge. Erreicht der Hit-Points-Wert die Null, hat auch dieser wackere Wurm sein Bildschirmleben verwirkt.

Neben naheliegenden Waffen wie Bazookas, UZIs und Granaten gibt es auch Schubstechniken, um anvisierte Opfer nach oben oder zur Seite (z.B. ins Wasser) zu schleudern. Mit den entsprechenden Extras können die agilen Würmer auch Löcher ins Erdreich bohren, sich übers Spielfeld teleportieren oder per Bungee-Seil nach oben zischen. Diese Spezialtechniken lassen sich nur ein paar Mal pro Schlacht einsetzen. Alle Standardmanöver (krabbeln, springen, Bazooka bzw. Granaten einsetzen) stehen dagegen innerhalb des Zug-Zeitlimits unbegrenzt oft zur Verfügung.

Der Computer bietet sich zwar als Gegner mit drei Schwierigkeitsgraden an, aber Worms ist eindeutig für mehrere Personen konzipiert. Wenn je ein Spieler ein Team mit vier Würmern steuert, ist das schon höchst belustigend. Ausgedehnte Wurm-Parties lassen gar den Einsatz von acht Personen an einem PC zu: Jeder steuert dann seinen eigenen Liebling. Dank statistischer Endabrechnung (die erfolgreichsten und nutzlosesten Würmer der Schlacht werden gewählt) eine recht amüsante Angelegenheit mit munterem Schadenfreude-Faktor. In einer Liga werden gar die Ergebnisse von Teams verwaltet, die mehrmals gegeneinander antreten.

Regeln und Handicaps lassen sich nahezu beliebig einstellen. So tariert man das unterschiedliche Talent einzelner Spieler durch einen höheren Basis-Energiewert ihrer Würmer aus. Einzelne Waffen können ganz gesperrt oder ihr Einsatz pro Spiel limitiert werden. Ohne praktischen Nährwert, aber belustigend ist die individuelle Namensgebung der kriegerischen Kriecher. **(hl)**



»Maga« hat für seine Bazooka Schußrichtung und -stärke gewählt – Feuer frei!

Die Berechnung war perfekt: Das Geschoß umkurvt Teamkamerad »Andreas« und hält genau auf Gegner »Lose« zu...



...der in dieser Volltreffer-Explosion 50 Hit Points abgezogen bekommt. Rache!

Witzige Cartoon-Videos stimmen auf eine neue Worms-Schlacht ein



worms

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategie/ Geschicklichkeit
Hersteller:	Team 17/Ocean
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 80 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 8 (nacheinander an einem PC)

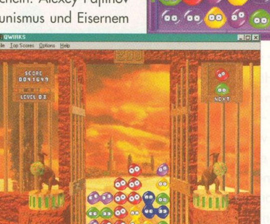
69

QWIRKS

Alles Quark? Mitnichten! Es muß schon ein großer Denkspiel-Hoffnungsträger sein, wenn »Tetris«-Papa Pajitnov von der Schachtel grinst.

Duell gegen einen Computergegner: Wer gut spielt, beschert dem Gegner eine Extraladung Qwirks.

Viele Menschen verbringen einmalige Wundertaten – und dann den Rest ihres Lebens damit, diesem großen Wurf nachzuhecheln. Alexey Pajitnov erfand zu Zeiten von Kommunismus und Eisernem Vorhang die Denkspielidee zu »Tetris«. Die US-Firma Spectrum Holobyte sorgte für Umsetzungen auf westliche Computer; die endgültige Weltherrschaft wurde mit der Game Boy-Umsetzung von Nintendo erreicht. Tetris war Anfang der 90er Jahre ein Phänomen der Alltagskultur: Es schule das logische Denken, sei entspannend und anspruchsvoll zugleich – mehr segensreiche Nebenwirkungen werden höchstens noch Aspirin zugestanden.



Acht rote Qwirks wurden soeben erfolgreich zusammensortiert. Gleich verschwindet das Grüppchen vom Bildschirm; ein satter Punktebonus ist uns sicher.

Alexey Pajitnov hatte nun das zweifelhafte Vergnügen, der Weltöffentlichkeit ein weiteres Jahrhundertspiel vorlegen zu müssen. Das klappte natürlich nie; diversen Derivaten von »Hatris« bis »Welltris« blieb Klassikerstatus verwehrt. Spectrum Holobyte hat den Jungen indes immer noch unter Vertrag und läßt ihn jetzt fremder Leute Denkspiele präsentieren: Auf der Schachtel zu »Qwirks« lächelt der Russe in vollster vollbärtiger Vertrauenswürdigkeit, aber für dieses Programm hat er gerade mal ein paar Puzzledesigns beigesteuert. Dabei erinnert der Spielablauf, designt vom Programmierteam Compile, extrem an Tetris. Vom oberen Bildrand schweben Pärchen niedlicher Grinsekügelchen herunter. Bevor das Doppel den Boden berührt, dürfen Sie durch geschwinden Tastendruck die Anordnung der Knubbel-Smileys verändern. Diese »Qwirks« gibt's in verschiedenen Farben. Arrangiert man mindestens vier Vertreter der gleichen Couleur neben- oder übereinander, verschwinden sie mit einem Puff.

Sie können einfach drauflos spielen und um einen High-Score-Platz kämpfen. Von Minute zu Minute wird die Fallgeschwindigkeit der Qwirk-Pärchen immer höher. Zwei Spieler duellieren sich an einem PC: Wer größere Farbknuddel-Mengen auf einmal abräumt, schickt seinem Gegner transparente Qwirks rüber, die dessen Spielfeld gründlich zumüllen. Solisten können sich auch mit unterschiedlich starken Computergegnern messen. Als nette Zugabe gibt es den »Puzzle«-Modus. Hier setzen Sie blitzschnell Qwirk-Pärchen in ein feststehendes Farbmuster ein, um per Kettenreaktion den ganzen Screen abzuräumen.

In den USA ist Qwirks bereits als Einzelprogramm erschienen. Für Europa liebäugelt der Hersteller mit der Veröffentlichung im Rahmen einer Alexey-Pajitnov-Compilation. **(hl)**

heinrich lenhardt

Man nehme Tetris, mische es mit Segas artverwandtem Denkspiel-Oldie Columns – und schon hat man Qwirks. Das Aneinanderbauen von ungemein niedlichen, glubschäugigen Farbmöpsen macht jedenfalls ordentlich Spaß. Nach Denkspiel-Maßstäben sind Grafik und Sound richtiggehend luxuriös. Auch die verschiedenen Spielmodi zeugen von Design-Sorgfalt.

Ähnlich wie bei Tetris zieht der Schwierigkeitsgrad so ab Level 5 brutal an. Die Qwirk-Pärchen kommen dann so rasch angesaust, daß man nur mit einer guten Portion Glück den Bildschirm sauber halten kann. Da sind die Duelle im Zwei-Spieler-Modus oder gegen Computer-Rivalen etwas fairer.

Alte Tetris-Fans werden an diesem nicht gerade genialen, aber manierlich kurzweiligen »Enkel« ihren Spaß haben. Soll es hingegen ein anderer Denkspiel-Designansatz sein, sollten Sie sich Viacoms »Zoop« einmal ansehen, daß im Gegensatz zu Qwirks auch einen Netzwerk-Modus bietet.



qwirks

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	Einmalige Handbuchabfrage bei Installation
Spieltext:	Englisch; sehr wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 oder 12 MByte
CD-Belegung:	ca. 12 MByte
Anzahl Spieler:	1– 2 (gleichzeitig)

67

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (ab Nr. 10/95: DM 12,50; ab Nr. 3/95: DM 9,50; ab Nr. 11/95: DM 5,80)

Anzahl		Ausgabe-Nr.		Betrag
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
	Gesamtsumme:		DM	

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

Im Abonnement sparen Sie fast 15%

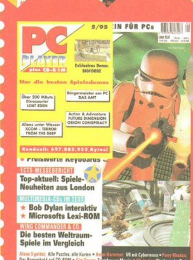


Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe	____	DM	____
____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe	____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	____	DM	____
____ PC PLAYER plus Stück für je DM 12,80 der Ausgabe (ab 11/95):	____	DM	____
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	4,-
Gesamtsumme:		DM	____





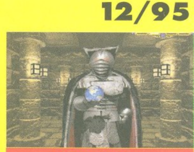
Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



12/95



120 MByte Rollenspiel-Power
STONEKEEP

Fußball total in 3D
FIFA SOCCER 96

Der neue Handelsknüller?
CAPITALISM

Alone in the Past
TIME GATE

Der Tetris-Rivale
ZOOP

17 spielbare Demo-Versionen
Über 600 MByte ausgesuchte Software

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

Land -PLZ, Ort ______________________

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- .*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 64,80,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. ______ Bankleitzahl ______

Geldinstut ______________________

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 55,20*)

Datum, 1. Unterschrift ______________________

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift ______________________

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
*Auslandspreise auf Anfrage

DPP 512

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: ______ BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift ______________________

DPP 512

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
	ARCADE	Arcade America
	BERMUDA	Bermuda Syndrome
	BLEIFUSS	Bleifuß
	CAPITAL	Capitalism
	DDERBY	Destruction Derby
	ENDORFUN	Endorfun
	FIFA96	FIFA Soccer 96
	FRANKENS	Frankenstein
	MECHWAR2	Mech Warrior 2
	PRIMERAG	Primal Rage
	SKAPHAND	Skaphander
	SMARINES	Space Marines
	STKEEP	Stonekeep
	TALISMAN	Talisman
	TIMEGATE	Time Gate
	WORMS	Worms
	ZOOP	Zoop
PROGRAMM	Utilities	
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	GAMEWIZ	Game Wizard
	NEOPAINT	Neopaint 3.0
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	UNIVBE	Universal VESA
	VGABENCH	VGA-Benchmarks
SHAREWAR	Shareware aus PC Player	
	FLYTIGER	Flying Tigers
	LOCOPANI	Locopani
	MINIGOLF	Mini Golf
SONYXMAS	Das Sony-Spiel mit Screensaver	

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS
- Comanche vs. Werewolf
- NHL Hockey 96

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- über 550 Spiele kurz getestet

SPIELBARE DEMOS
- Frankenstein
- Arcade America
- Zoop
- Bermuda Syndrome
- Endorfun

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM.

Toolbox

Turbo Tool Box

Alles Vollversionen ohne Einschränkungen

Turbo Pascal

Turbo C

Turbo Assembler

Turbo Debugger

Quick C

Macro Assembler

Die besten Tools für professionelle Software-Entwicklung aus den Compiler-Schmieden Borland und Microsoft:

- Plus: Quelltexte der Zeitschrift toolbox aus den letzten 8 Jahren
- Plus: Shareware-Compiler zu allen gängigen Sprachen
- Zusammen über 11.000 Dateien !!!
- Mit Menü-gesteuerter Benutzerführung
- Plus: Sonderdisketten

Franzis' CD

ISBN 3-7723-6533-7

ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

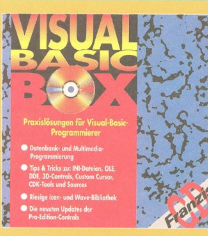
Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X

ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.

Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.

Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

Hier abtrennen und gleich losschicken

Leser-Votum PC PLAYER 12/95

Wunschkonzert



Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 12/95 am besten gefallen:

1.

2.

3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf dem CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1.

2.

3.

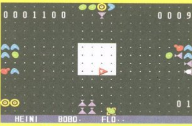
PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

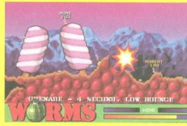
PC Player plus 12/95 – STONEKEEP



■ Demo: Stonekeep



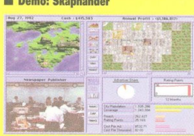
■ Demo: Zoop



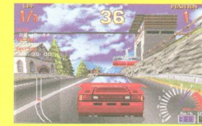
■ Demo: Worms



■ Demo: Skaphander



■ Demo: Capitalism



■ Demo: Bleifuß

PC Player plus 12/95 – STONEKEEP

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ____________________

Straße, Nr. ____________________

Land -PLZ, Ort ____________________

Wertungen für die Charts:
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Welches 32-Bit-Videospiel wollen Sie sich kaufen?

- ❍ Sony Playstation
- ❍ Sega Saturn
- ❍ Ich brauche beide!
- ❍ Gar keins

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

____

Bester Spiele-Hersteller des Monats:

____

____

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
___	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	___
___	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	___
___	___		DM	___
___	___		DM	___
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM	5,20
Gesamtsumme:			DM	___

Name ____________________

Straße, Nr. ____________________

PLZ, Ort ____________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ____________________

20130252

Wenn der Daten Player mit der Fehlermeldung »Incompatible Database Version« abbricht, hat ein anderes Programm veraltete Versionen der Visual-Basic-Datenbank bei ihnen installiert. Um Ihr Windows auf die aktuelle Version dieser DLLs upzudaten, starten Sie bitte UNTER DOS (nicht Windows!) das Programm FIXDLL.BAT im Verzeichnis \DATAPLAY auf der CD-ROM.

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen

ZOOP

Das neue Strategiespiel liegt noch schwer im Magen? Angesichts dicker Handbücher drohen Schweißausbrüche? Dann sollten Sie etwas spielen, das leichter verdaulich ist.

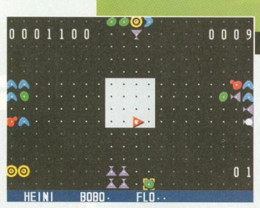
Die Pressemitteilung bemüht sich so sehr um die Beschwörung von »Suchtgefahr«, daß man verleitet ist, das Bundesgesundheitsamt zu konsultieren. Doch »Zoop« ist weder Aufputsch- noch Genußmittel, sondern ein niedliches kleines Denkspiel.

Die Idee ist einfach und originell, wenngleich Anleihen bei anderen Tüftelkonzepten der letzten Jahre durchschimmern. Sie steuern eine Art Kanone, die in der Mitte des Spielfelds herumbewegt wird. Aus den vier Himmelsrichtungen rücken langsam, aber sicher Figuren in verschiedenen Farben vor. Erreicht eine Reihe den Mittelquadranten, ist das Spiel verloren. Also ballern Sie fleißig die Eindringlinge ab, was natürlich einen kleinen Haken hat. Ein Klötzchen verschwindet nur dann vom Bildschirm, wenn Sie es mit der selben Farbe beschießen. Ihre Kanone muß also grün sein, um einen grünen Stein zu entfernen. Sind die Farben verschieden, wird bei Beschuß getauscht: Sie legen mit blauer Kanone auf einen roten Stein an? Dann verwandelt sich der rote Stein in einen blauen; Ihre Kanone schaltet von blau auf rot. So einfach ist das.

Mit diesem in 10 Sekunden kapierbaren Konzept wird eine beachtliche Menge an hektischem Spielwitz entfacht. Je mehr Steine einer Farbe Sie auf einmal abräumen, desto dicker der Punktebonus. Neun Startlevels und fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Im Spielverlauf tauchen immer wieder mal Extras auf, die bei Beschuß eine nette Wirkung haben: Ganze Reihen oder alle Steine in einer bestimmten Farbe verschwinden dann auf einmal.

Eine nette Dreingabe ist der Netzwerk-Modus. Bis zu vier Spieler können sich um die besten Punktzahlen kloppen. Gemein: Durch Horten eines speziellen Extras schickt man der Konkurrenz ein paar Extrasteinchen rüber. Eine Tabelle merkt sich zudem, welche Teilnehmer am meisten Siege eingefahren haben. Nicht gerade ein komplexer Netzwerk-Meilenstein à la »Command & Conquer«, aber herausfordernd genug, um durch die Gänge unserer Redaktion wilde Flüche schallen zu lassen. **(hl)**

Hochauflösende Schlichtheit: Ihre Kanone steht im Mittel-Quadranten; die abzuschießenden Klötzchen rücken aus allen Himmelsrichtungen an.



Am unteren Bildrand sind die Namen der Mitspieler eingeblendet, die gerade im Netzwerk-Modus mit dem selben Level kämpfen: Wer bleibt am längsten im Rennen?

heinrich lenhardt

Einfache Idee, wenig technischer Bombast – damit hat man's heutzutage nicht leicht bei der breiten Masse. Simple Puzzlefreuden werden oft durch den Shareware-Markt befriedigt und ein »Lemmings« wächst nicht alle Tage auf den Bäumen.

Zoop hat aber meine Sympathien: Im Gegensatz zu den meisten »Naja, kann man spielen«-Puzzleprogrammen reißt die Idee einigermaßen mit. Strategisch ist das rasante Ballern und Farbenaustauschen nicht ohne; der Echtzeitdruck sorgt garantiert für verschärftes Nervenflattern auf höheren Levels.

Viacom hat das Kleinod mit einem erfreulich moderaten Preis ausgestattet. Durch den Netzwerk-Modus gehört das Ding eigentlich sowieso in jedes Büro. Als spritzige Alternative zum Multimedia-Ballast der Vorweihnachts-Zeit ist das ernsthaft spaßige Zoop gern gesehen.



Zoop

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

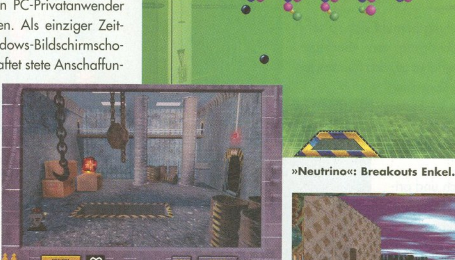
Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Viacom New Media
Ca.-Preis:	DM 50,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; extrem wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl Spieler:	1 – 4 (Netzwerk)

71

ARCADE MANIA

Wer ein feines Grafik-Programm wie »Corel Draw« zustande bringt, bürgt nicht unbedingt für Spiele-Kompetenz. Corels billiger Dreierpack für Windows krankt unter Opa-Ideen aus der vorletzten Shareware-Schublade.



»Neutrino«: Breakouts Enkel.

»Nova 3«: Roboter abschießen, hui, fein!

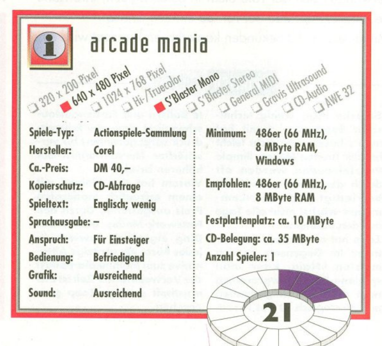
»Lunar Fox«: macht Lust auf Abrüstung.

Schrecklicher Gedanke: Millionen PC-Privatanwender hocken zuhause vor ihren Kisten. Als einziger Zeitvertreib bleibt der eingebaute Windows-Bildschirmschoner, denn die Haushaltskasse verkraftet stete Anschaffungen hochpreisiger Protz-Software nicht. Auf Abhilfe sinnend wagen sich die Macher des überaus populären Profi-Grafikprogramms »Corel Draw« in die Niederungen der Massen-Belustigung vor. »Corel CD Home« heißt das Label, welches neben manchem Edutainment-Programm auch Spiele anbietet. Wer ungeachtet des verdächtig niedrigen Preises Wunderdinge und aufwendige Produktionen erwartet, ist bald um eine Illusion ärmer. Steffi Graf hinterzieht Steuern, Corel veröffentlicht schlechte Spiele – das Leben ist eben voller Enttäuschungen. Drei Programme bietet »Arcade Mania« feil, bei denen die größten Kreativitätsanstrengungen noch bei der Namensfindung freigesetzt wurden. Hinter »Neutrino« mag man so ziemlich alles vermuten, aber keinen Breakout-Clone: Mit einem Schläger halten Sie eine Kugel im Spiel, die bunte Kuller abräumt – Spieldesign-Kunst der 70er Jahre erfolgreich wiederentdeckt. »Lunar Fox« nennt sich die Adaption von Ataris Uralt-Spielautomaten »Battle Zone«. Mit einem Panzer tuckern Sie durch eintönige Gassen, orten gegnerische Flurschaden-Produzenten per Radar und ballern den Buben bunte Böller entgegen. Auch hinter »Nova 3« verbirgt sich kein intellektuelles Kleinod. Bei dieser Schießbude steuern Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um plötzlich auftauchende Roboter zu durchlöchern.

Die bescheidenen Programme wurden durch diversen Intro-Schnickschnack tüchtig aufgebläht, was den Unterhaltungswert nicht steigert – dafür aber den Vollmüll-Faktor bei Festplatte und CD-Belegung. **(hl)**

heinrich lenhardt

Ich weiß nicht so recht, wer das freiwillig kaufen soll. Für reduzierte Spiele-Ansprüche und schmale Budgets gibt es genug Shareware-Sammlungen, die mehr Substanz bieten als dieses Trio Infernale. Jahrzehntealte Ideen, grafisch mäßig brillant wieder von den Toten erweckt und mit Drumherum-Animationen versehen, die zum eiligen Wegklicken animieren – wahrlich kein Epos, das uns die Wahl zum Spiel des Jahres durcheinanderbringen sollte. Mit der Qualität der Windows-Actionsammlung »Microsoft Arcade« haben die nachgepfuschten »Arcade Mania«-Pappenheimer nichts gemeinsam. Auch unbescholtene Einsteiger mit einem Hang zur Genügsamkeit werden von den drei Luschen wohl kaum dauerhaft unterhalten.



arcade mania

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiele-Sammlung
Hersteller:	Corel
Ca.-Preis:	DM 40,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung: ca. 35 MByte
Anzahl Spieler: 1

21

STEEL PANTHERS

Taktik-Scharmützel hautnah: Anstelle abstrakter Divisionen führt das neue SSI-Strategiespiel einzelne Panzer und Platoons in die Schlacht.



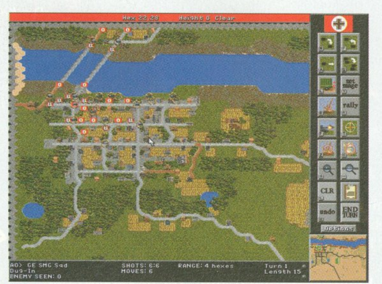
Eine amerikanische Kompanie landet unter dem Schutz zahlreicher Rauchgranaten auf einer japanisch besetzten Pazifikinsel

Bei der Kampagne stehen pro Nation mehrere Kriegsschauplätze zur Wahl

Der »Panzer General« von SSI setzte vor etwa einem Jahr neue Maßstäbe im Bereich der rundenbasierten Strategiespiele: Die Bedienung war in wenigen Minuten erlernt, bis zum Entwickeln guter Taktiken verging jedoch so manches haarige Szenario. Mit diesem Programm hat das jetzt erschienene »Steel Panthers« allerdings nicht sonderlich viel gemein; anstelle großer Armeeverbände und abstrakter Stärkepunkte flitzen die »Stahlpanther« als einzelne Fahrzeuge, Geschütze und Soldaten über die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs.

Im Hauptmenü entscheidet man sich für einen der Spielmodi; zur Auswahl stehen vorgefertigte bzw. zufällig generierte Einzelschlachten sowie komplette Kampagnen in Europa, Ostasien und im Pazifik. Als Besonderheit im Vergleich zur üblichen Weltkriegs-Aufarbeitung kann man auch kleinere Länder wie Griechenland oder Belgien steuern. Wer die insgesamt 60 vorgefertigten Szenarios durchgespielt hat, darf per leicht unhandlichem Editor selbst ans Werk gehen. Fünf Missionstypen werden mit den immens zahlreichen Einheitentypen und selbstgezeichneten Spielfeldern kombiniert.

Während man bei Einzelschlachten eine vorgegebene Truppe übernimmt, ist vor jedem Kampagneneinsatz noch reichlich Planung angesagt. Zunächst einmal müssen Sie Ihre Kerntruppe zusammenstellen, deren überlebende Bestandteile an Erfahrung gewinnen und ins nächste Szenario übernommen werden können. Maximal 24 Kern-Einheiten dürfen Sie engagieren, außerdem nochmal ebenso viele Unterstützungseinheiten, die nach der Schlacht wieder verschwinden. Die Truppentypen sind in die Kategorien Panzer, Artillerie, Infanterie und Sonstige eingeteilt und spiegeln nach Angaben der Designer so ziemlich jede



Die kleinste der Zoomstufen dient dem groben Überblick über die Gesamtlage



im wettbewerb

Command & Conquer	91
Panzer General	81
Perfect General 2	76
STEEL PANTHERS	**63**
Front Lines	47

Während SSI bei Panzer General mit der Formel »Einfache Bedienung plus taktischem Tiefgang« ein glückliches Händchen bewiesen hat, spricht das detaillierte, aber umständliche Steel Panthers nur Hexfeldprofis an. Der direkte Konkurrent Perfect General 2 beschränkt sich auf weniger Truppentypen, ist jedoch geradliniger, im Rundenablauf schneller und mit einer guten Modem-Option ausgestattet. Wer Panzer und Infanteristen in Echtzeit ins Feld führen möchte, kommt an Command & Conquer nicht vorbei, das zudem den mit Abstand besten Mehrspielermodus im Vergleichsfeld besitzt. Das traurige Schlußlicht stellt Impressions mit Front Lines, welches zaghaft Perfect General kopiert, aufgrund zahlreicher Designfehler aber kläglich scheitert.

Le Louvre

CD-ROM MAC | MPC

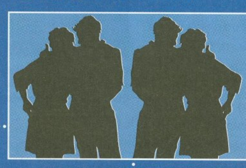
Palast & Gemäldesammlung

Ihr erster interaktiver Besuch des Louvre wird Sie genauso begeistern wie Ihr erster tatsächlicher Besuch im wohl bekanntesten Museum der Welt.





Ein Wochenende
für 2x2 Personen



Teilnahmekarten gibt es:



Und 100 exklusive
Mona Lisa Mousepads



Überall dort, wo man „Le Louvre" kaufen kann und bei:

KARSTADT
mit CD-Center

Le Louvre
Dominique Brisson Natalie Coural
CD-ROM MAC MPC
Der Palast & seine Gemälde
ein interaktiver Besuch des bekanntesten Museums der Welt
j'imagine le monde



Bestell-Nr.
76896 40176 2
DM 109,95*

*unverbindliche Preisempfehlung















Die Detailvernarrheit zeigt sich daran, daß selbst die Minenräumpanzer der alliierten Invasion im Spiel enthalten sind

Mit dem Editor werden grundsätzliche Parameter festgelegt, bevor es ans Zeichnen des Schlachtfelds geht



Wie bei rundenbasierten Hexfeld-Strategiespielen üblich, werden die möglichen Bewegungsziele hervorgehoben

Waffengattung wieder, die es im Zweiten Weltkrieg gegeben hat. Selbst Schlachtschiffe kann man anheuern – zu Gesicht bekommt man allerdings nur die Einschläge ihrer Bombardements. Ganz anders die verschiedenen Flugzeuge, die im späteren Spielgeschehen tatsächlich über den Bildschirm kurven und munter schutzlose Infanteristen beharken.

Hat man sich aus der Vielzahl der Einheiten seine Kampfgruppe zusammengestellt, plaziert man sie auf dem Schlachtfeld. Gezogen wird rundenweise; jeder Trupp hat eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten und Feuersalven zur freien Verfügung. Steel Panthers legt großen Wert auf das Schlachtfeldterrain: Deckung und Sichtbeschränkungen sind immens wichtig, Waldbrände oder künstliche Nebelwände an der Tagesordnung. Das Spiel geht sehr ins Detail, so wird für jeden Panzer verwaltet, wie stark sein Chassis vorne, hinten und an den Seiten gepanzert ist – für den Geschützturm gelten nochmals eigene Werte. Deshalb genügt es meist nicht, einfach auf den bösen Feind zu warten oder frontal auf ihn loszupreschen: Von der Seite und am Heck sind die Stahlkolosse sehr viel einfacher zu knacken. Diverse Spezialeinheiten wurden ins Spiel integriert, so können Pioniere Brücken reparieren und spezielle Panzerfahrzeuge Minen unschädlich machen. Neben dem direkten Feuer auf erspähte Ziele lassen sich auch einige Salven aufsparen, um dem Gegner während dessen Zugphase das Leben zu vermiesen. Außerdem können Truppen, die in Funkverbindung mit dem Hauptquartier stehen, Artillerie- sowie Luftunterstützung anfordern, um gesichtete Gegner zu bombardieren.

Jeder Trupp ist Bestandteil eines Verbandes (meist zwei bis vier Panzer bzw. Infanteriezüge) und besitzt einen Anführer. Dessen Erfahrungswerte bestimmen, wie zielsicher seine Untergebenen feuern. Außerdem kann ein fähiger Offizier seine Mannen aufmuntern, wenn sie sich aufgrund niedriger Moral (oder großer Intelligenz?) weigern, im feindlichen Kugelhagel weiter vorzustürmen. Auch der Befehlshaber der Kampfgruppe ist einer Einheit zugeordnet, die man deshalb besonders gut schützen sollte. **(la)**

jörg langer

Welch umfangreiche Details nur in Steel Panthers stecken! Wieviele Szenarien und Waffensysteme das Spiel besitzt! Und wie schrecklich unzugänglich sich das Ganze präsentiert...

Ich bin nun wirklich kein Feind komplexer Strategiekost, aber SSIs Neuling geht mir eine Stufe zu weit. Das liegt nicht zuletzt daran, daß die Bedienung keinesfalls den hohen Standard erreicht, welchen das Schwesterprodukt Panzer General gesetzt hat. So muß man tatsächlich sechsmal hintereinander mit derselben Waffe auf einen Gegner feuern, anstatt einfach eine Salve abzugeben. Beim Anwählen eines Ziels habe ich des öfteren irrtümlich eine Einheit aus ihrer Deckung bewegt – und wenn sie dann zwei Sekunden vernichtet war, half auch die »Undo«-Funktion nichts mehr. Das an sich einfache Interface hat zuviele Haken und Ösen, es wirkt wie nachträglich dazugestrickt.

Mehrere Programmfehler trüben den Spielspaß: So feuern Einheiten manchmal nicht, obwohl sie es a) könnten und b) die Meldung »firing at...« angezeigt wird. Oftmals fehlt plötzlich der Sound, in einem Zufallsszenario waren sämtliche meiner Einheiten unsichtbar. Das Handbuch enthält außerdem einige Unzulänglichkeiten, die für Einsteiger absolut verwirrend wirken. Aber die sollten sich von diesem Programm sowieso fernhalten – angesprochen sind klar die Profis.

Wer Lust hat, jeden einzelnen Panzer seiner Truppe gezielt zu steuern und auch nicht davor zurückschreckt, dem Computer minutenlang beim Ziehen zuzusehen, dürfte mit Steel Panthers sein persönliches Taktik-Eldorado gefunden haben: Eine vergleichbar detaillierte und – mit den genannten Einschränkungen – spielbare Schlachtsimulation auf kleinster Ebene gibt es für PCs nicht.



steel panthers

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	SSI
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 – 30 MByte
CD-Belegung:	ca. 250 MByte plus 3 Audio-Tracks
Anzahl Spieler:	1 – 2 (abwechselnd)

63

CAESAR 2

Rom wurde nicht an einem Tag erbaut, und auch als Prokurator hat man seine liebe Not mit Bürgern und Barbaren.



Innerhalb einiger Monate sind aus mickrigen Hütten vollgestopfte Mietkasernen geworden

Eine kleine Siedlung im Überblick – die Stadtmauer soll vor Plünderungen schützen

Ein Blick auf unsere Provinz in der zweiten von drei Zoomstufen

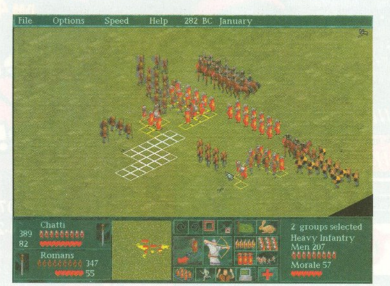
Was die alten Römer von vielen anderen eroberungslustigen Völkern unterschied, war nicht nur ihr militärischer Erfolg: Eine eingenommene Provinz wurde grundsätzlich kultiviert, mit Straßen versehen und in den Geltungsbereich römischer Gesetze einbezogen. Grenzbefestigungen und Legionen schützten fortan die Einheimischen, frei nach dem Motto: »Wenn Euch jemand auspreßt, dann Rom, und niemand sonst!«. Ehemalige Garnisonen wandelten sich oft zu kleinen Städten, die mit Wasserleitungen, Dampfbädern, Präfekturen und Arenen ausgestattet wurden.

An alle verhinderten Prokuratoren mit römischer Baulust richtet sich »Caesar 2«, welches das Prinzip des Vorgängers aufgreift und erweitert. Sie haben wieder die Aufgabe, als Provinzkommandeur eine Stadt von Grund auf aus dem Boden zu stampfen – vom Straßenpflaster bis zum Circus Maximus. Neu ist neben der nun in Super VGA gehaltenen Grafik vor allem die stärkere Betonung der Provinz, in der die Stadt gelegen ist: Alle Märkte und Produktionsstätten, die man in letzterer baut, warten sehnsüchtig auf Rohstoffe aus dem Umland. Also errichten Sie außerhalb der Stadtmauern Straßen, Viehzuchten oder Häfen und setzen das eine oder andere Fort in die Landschaft. Einsteiger werden sich über das gelungene Online-Tutorial freuen; während des Häuslesbauens steht außerdem eine umfangreiche Online-Hilfe zur Verfügung.

Von den antiken Gebäuden abgesehen, erinnert Caesar 2 stark an Aufbauspiele wie »Sim City 2000«. Das Spielareal ist in viereckige Felder eingeteilt, auf die man allerlei Konstruktionen setzt. Es reicht natürlich nicht, schnell mal einige Häuserblocks hinzuknallen: Die zukünftigen Bewohner benötigen zumindest Wasser (bevorzugt aus steinernen Brunnen), eine Polizeistation und ein Forum.

Nach kurzer Zeit steigen die Ansprüche – ein Tempel muß her, ein Badehaus folgt und etwas Unterhaltung wäre ebenfalls nicht schlecht. Verwöhnte Römer pochen zudem auf Bildungseinrichtungen und lassen sich bald mit einem schnöden Theater allein nicht mehr abspeisen – »Wir wollen Brot, wir wollen Spiele!«. Wird die Stadt größer, sollte man an Krankenhäuser, Büchereien und andere öffentliche Einrichtungen denken.

Neue Bürger siedeln sich automatisch an, bevorzugt dort, wo der »Landwert« möglichst groß ist. Letzter steigt z.B. in Nachbarschaft eines Gartens, fällt aber, wenn das Feld di-



Beim Kampf führt man seine nett animierten Einheiten gegen die Barbaren



im wettbewerb

Sim City 2000	90
Die Siedler	83
CAESAR 2	**76**
Sim Town	65
Balor of the Evil Eye	58

Caesar 2 kreuzt Echtzeitstrategie mit Aufbauelementen à la Sim City 2000, welches in diesem Untergenre immer noch unangefochten auf Platz 1 rangiert. Blue Byte's Siedler sind etwas weniger kriegerisch angelegt als Caesar 2, sie kümmern sich vor allem um den effizienten Transport von Ressourcen und Gütern. Bei Balor of the Evil Eye geht es um keltische Stammesfürsten, die fleißig Provinzen hochpäppeln und gegnerische Ländereien attackieren. Sim Town handelt vom Aufbau einer umweltfreundlichen Kleinstadt und macht dank liebevoller Ausführung nicht nur Kindern Spaß.





Vier der Overlay-Karten. Von links oben nach rechts unten werden Wasserversorgung, Unterhaltungsgrad, Steuererhebung und Erziehung gezeigt

rekt an eine Kaserne angrenzt. Solange dieser Wert hoch genug und der momentane Infrastruktur-Wunsch der Bewohner erfüllt ist, verbessert sich die Qualität des Viertels: Aus Zelten werden Holzhütten, dann Steinhäuser und Mietskasernen, bald sieht man Gutshäuser und später sogar Villen. Sämtliche Bauvorhaben sowie die Verwaltung der Provinz kosten ein Heidengeld, und Einnahmen erhält der Stadtkommandeur lediglich durch die Steuern seiner Bürger und Fabriken. Besser betuchte Einwohner zahlen nicht nur mehr, sie werden auch weniger schnell unzufrieden und können höhere Steuersätze verkraften.

Damit man im Gewusel der Gassen und Viertel nicht schon nach drei Spielmonaten (bei maximaler Spielgeschwindigkeit entspricht das einer halben Minute...) den Überblick verliert, stehen mehrere Farbkarten zur Verfügung, die sich über das Spielfeld blenden lassen. So sehen Sie genau, welche Felder nicht mit Wasser versorgt werden, besonders unzufrieden sind oder keine Steuern zahlen. Außerdem verrät jedes Gebäude beim Anklicken, ob alle Wachstumsvoraussetzungen gegeben sind, bzw. was alles im Argen liegt. Sowohl auf Stadt- wie auch Provinzebene existieren drei Zoomstufen, außerdem darf man die isometrische Darstellung in alle vier Himmelsrichtungen drehen.

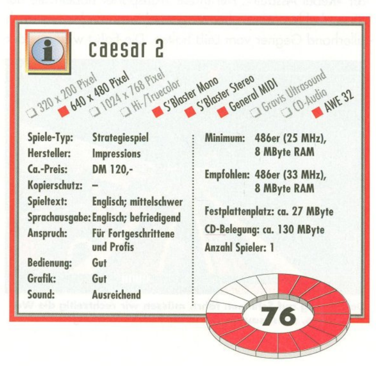
Friedliche Naturen beschränken sich auf den Stadt-Spielmodus, bei dem es weder Umland noch Schlachten gibt. Im Kampagnenmodus hingegen ist das Spielziel, nacheinander sämtliche Provinzen zu kultivieren, die sich das historische Rom unter den Nagel gerissen hatte. Geht das anfangs noch relativ einfach, trifft man bald auf rebellische Dörfer und Barbaren-Armeen. Der vorausschauende Herrscher hat natürlich eigene Legionen parat und zieht der Bedrohung entgegen. In taktischen Feldschlachten stellt man seine Formationen auf und versucht, den Gegner durch gut getimetes Vorgehen zu bezwingen. Sind die Angreifer erst mal in die Nähe der Stadt gekommen, helfen nur noch Befestigungsmauern und Garnisonstruppen. Wer die Kampagne siegreich beendet, darf im Fortgeschrittenen-Modus sogar noch Nordeuropa angreifen – dort, wo sich die emsigen Römer nie hingetraut haben. **(la)**

Im Forum verstecken sich alle politischen Aktionsmöglichkeiten des Spiels, z.B. Steuern festsetzen oder Beamte einteilen

jörg langer

Anstelle der sonst von Impressions gewöhnten Designschlampigkeiten zeichnet sich Caesar 2 durch solide Programmierung, schöne Grafik und einfache Bedienung aus. Die zahlreichen Kartenmodi zeigen blitzschnell, wo etwas im Argen liegt, auch die verschiedenen Zoomstufen sorgen für Durchblick. Die Kombination von Stadt- und Provinzebene im Kampagnenmodus ist gelungen – man sollte gar nicht glauben, wieviel Respekt man vor einer Horde wütender Aufständischer haben kann...

Die Kämpfe sind zwar die ersten paar Male schön anzusehen, beeindrucken mich als Taktikfan aber nicht sonderlich. Hauptmanko des Spiels ist das Fehlen von Höhenstufen und sonstigen Hindernissen: Während man z.B. bei Sim City 2000 seine Stadtbezirke in Täler oder auf Hügel quetschen muß, wird bei Caesar 2 immer auf einer Ebene gebaut, die zudem, von Flüssen abgesehen, grundsätzlich leer ist. Hat man erst einmal ein funktionierendes Stadtmodell entdeckt, kann man es deshalb in jedem Szenario aufs neue bauen. Dies läßt den Spielwitz in den späteren Missionen trotz immer aggressiverer Barbaren abflauen.



caesar 2

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Impressions
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Ausreichend
Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 27 MByte
CD-Belegung:	ca. 130 MByte
Anzahl Spieler:	1

76

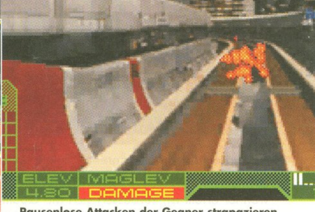
LOADSTAR

»Loadstar« erinnert an Züge der Deutschen Bahn: zu spät und wenig aufregend. Dem Schienen-Epos auf dem Mond fehlt der entscheidende Pep.

Der noch junge Software-Hersteller Rocket Science Games nennt nicht nur diverse Finanzspritzen des Bertelsmann-Konzerns sein Eigen, sondern auch eine ganze Reihe namhafter Designer, Grafiker und Drehbuchautoren. Unter anderem beteiligte sich Brian Moriarty an der Firma, der auch zu Beginn der Entwicklung von »The Dig« seine Hände im Spiel hatte. Die Erwartungen waren hoch, die Erfolge gering: Die erste Version des Actionspiels »Loadstar« für Segas Mega CD war alles andere als berauschend, für die PC-Umsetzung sollte vieles besser werden. Immerhin haben sich die Programmierer dafür rund ein Jahr Zeit gelassen.

Die Story klingt interessant: Als heruntergekommener Weltraum-Spediteur haben Sie einige Probleme mit dem ehemaligen Vorgesetzten. Letzte Rettung scheint ein dubioser Deal mit »Kameltransportern« zu sein, die Sie an einer anderen Ladebucht des Raumhafens abholen sollen. Doch auf dem Weg dahin werden Sie ständig attackiert und können sich nur durch gezielte Lasersalven und überlegten Einsatz des Schutzschirmes retten. Da dieser eine begrenzte Energiereserve hat, müssen Sie abwägen, wann das Hilfsmittel eingesetzt wird. Spielerisch erinnert »Loadstar« wie auch »Wetlands« stark an »Rebel Assault«: Mit ihrem Transporter hobeln Sie auf einem kahlen Mond über Magnetschienen und müssen sich allerhand Gegner vom Leib halten. Die Fahrt wird aus der Sicht des Fahrers als gerenderte Animation gezeigt, feindliche Raumschiffe, Schüsse und Explosionen blendet das Programm bei Bedarf ein. Mit der Maus, die außerordentlich gut funktionieren sollte, steuern Sie ein Fadenkreuz und ballern munter drauflos. An bestimmten Stellen muß der Spieler mit den Cursortasten die Richtung ändern, denn zur Erfüllung einer Mission ist es nötig, einen bestimmten Ort innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Die Kombination von Maus und Tastatur funktioniert zwar zufriedenstellend, allerdings wäre alternativ eine Joystick-Option wünschenswert gewesen.

Gelegentliche Weichen sind zusätzlich eine tödliche Gefahrenquelle, denn andere Transporter rasen ebenso wie Sie nicht immer in die korrekte Richtung. Ein Zusammenstoß sieht zwar spektakulär aus und beweist, daß die Grafiker ihr Handwerk verstehen, kostet aber auch ein Bildschirmleben. Glücklicherweise warnt ein kleines Smilie-Symbol rechtzeitig, obwohl man es im allgemeinen Kampfgetümmel leicht übersehen kann. Außerdem muß man



Pausenlose Attacken der Gegner strapazieren Maus und Nerven



Ende einer Dienstfahrt: Der Crash ist unangenehm, aber ansehnlich.



Da der Zug auf Schienen fährt, müssen wir rechtzeitig die Weiche stellen, sonst sausen wir in die falsche Richtung

florian stangl

»Loadstar« konkurriert diesen Monat direkt mit »Wetlands«. Pech für Rocket Science Games, die in jeder Beziehung den Kürzeren ziehen. Loadstar besitzt die schlechtere Story, langweiligere Grafik, drögeren Sound und spielt sich um Klassen zäher. Immer wieder drängt sich der Eindruck auf, daß der spielerische Feinschliff völlig vergessen wurde.

Die Kombi-Steuerung von Maus und Keyboard funktioniert eigentlich ganz gut, doch artet Loadstar teilweise in ein schmerzhaftes Dauergeklicke auf die linke Maustaste aus. Eine intelligentere Verteilung der Gegner wäre sehr angenehm, außerdem muß man viel zu früh vor einer Weiche die Richtung ändern, sonst wird die Abbiegung ignoriert. So rattert man sinnlos im Kreis herum und ärgert sich über solche Schlampigkeiten.

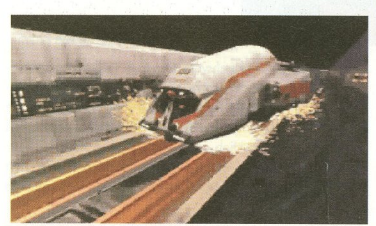
Grafisch und inhaltlich droht schnell Leerlauf, auch in späteren Levels gibt es wenig neues. Wenn das actiongeladene Wetlands ein ICE und das atmosphärische »Rebel Assault« der Orient Express wären, ginge Loadstar nur als Bummelzug mit Verspätung durch.



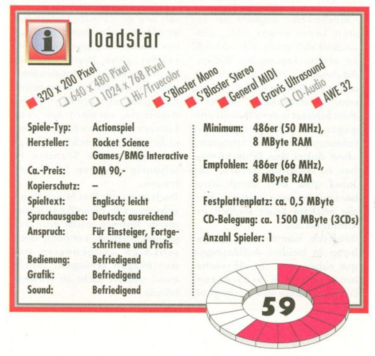
»Öh, ich kenn' den Fahrplan auch nicht…« Die Videoszenen sind leidlich nachsynchronisiert.

ein gutes Stück vor der gewünschten Abbiegung die Taste drücken, sonst saust man daran vorbei.

Die Handlung wird durch die in echten Kulissen gedrehten Filmsequenzen nach jedem Level weitergeführt und ist durchaus spannend, wenngleich sich manchmal die Frage stellt, ob sie absichtlich komisch oder unfreiwillig peinlich ist. Alle Szenen sind übrigens deutsch nachsynchronisiert, doch leider wird die Übersetzung nicht der Qualität der Schauspieler wie Ned Beatty gerecht. Zu oft klingt der amerikanische Akzent durch, zu steif wirken die Dialoge. Außerdem blieben die Bildschirmtexte durchgehend englisch. Immerhin sorgen zwei Schwierigkeitsgrade dafür, daß Einsteiger zumindest die ersten Levels überstehen und Profis mit nervösen Zeigefingern nicht über mangelnde Arbeit klagen. **(fs)**



Zwischenanimationen lockern die wüste Ballerei ein wenig auf



loadstar

■ 320 x 200 Pixel ❑ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Rocket Science Games/BMG Interactive
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,5 MByte
CD-Belegung:	ca. 1500 MByte (3CDs)
Anzahl Spieler:	1

59

WITCHAVEN

Hexenjagd im 3D-Labyrinth: »Witchaven« kombiniert geschickt Action und Rollenspiel-Elemente mit hochauflösender Grafik.

Wenn ein Vulkan ausbricht, müssen nicht unbedingt Naturgewalten dahinterstecken. Im Falle der Insel Char beherbergt der feuerspuckende Berg eine Hexenhöhle namens »Witchaven«. Den Haufen dort ansässiger ruchloser Gestalten muß der Held im gleichnamigen Spiel ausräuchern. »Schon wieder eine 3D-Ballerei«, mögen manche jetzt stöhnen, doch »Witchaven« bedient sich für die mystische Hexenjagd munter bei Rollenspielen und gönnt dem Helden beispielsweise Erfahrungsstufen.

Unser kühner Recke stapft mit seinem anfänglich bescheidenen Waffenarsenal durch die dreidimensionale Landschaft. Die Grafikengine stammt von 3D Realms, die zuletzt »Terminal Velocity« bastelten, und unterstützt neben VGA auch Super VGA. Der Unterschied zwischen beiden Auflösungen ist aber nicht gravierend, da auch die Standard-Grafik ziemlich detailliert ist. Nur die Geschwindigkeit erleidet im hochauflösenden Modus einen deutlichen Einbruch.

Jeder Kampf beschert dem Spieler mehr Erfahrungspunkte, die ihn ab einem gewissen Wert eine Stufe aufsteigen lassen. Dann gibt es neue Zaubersprüche und der Ritter schwingt seine Waffen ein wenig behender. Neben dem Dolch verteidigen wir uns mit Kurzschwert, Morgenstern, Pfeil und Bogen, Breitschwert, Streitaxt, Hellebarde, Wurfbeil sowie dem mächtigen Zweihänder. Besonders mit letzterem räumt ein erfahrender Kämpfer mächtig unter seinen Gegnern auf. Unerfahrene Conan-Plagiate benötigen viel mehr Zeit für einen Hieb und treffen nicht so stark.

Das Repertoire der Gegner beginnt bei harmlosen Ratten und Giftspinnen, reicht über lästige Kobolde und garstige



Mit unserem Langschwert ist nicht zu spaßen. Dank Super VGA sehen Kobolde und Umgebung recht manierlich aus.

◀ Hokus Pokus über den Lavafluß, fliegend geht's besser als zu Fuß (VGA)



Mit beidhändigen Waffen wie der Hellebarde müssen Sie auf den Schild verzichten

florian stangl

»Witchaven« beginnt im ersten Level etwas zäh, entwickelt sich dann aber schnell zu einem fesselnden Action-Adventure, in dem sich vor allem die Rollenspiel-Einflüsse positiv bemerkbar machen. Man bibbert jedem Kampf entgegen, um noch ein paar Erfahrungspunkte zu sammeln, ohne dabei das Bildschirmleben zu verlieren. Dann ist der Jubel über den neuen Zauberspruch umso größer, wenn die nächste Stufe endlich erklommen ist.

Grafisch kommt die Umgebung in beiden Auflösungen gut rüber, nur die Abwechslung hält sich in Grenzen. Dafür gefallen mir Kleinigkeiten wie die einzusammelnden Wurfäxte oder der Flug-Zauberspruch. Das Leveldesign ist solide; ohne Macken, aber auch bar jeglicher Innovation. Wer die mystische Atmosphäre modernem Science-fiction-Ambiente vorzieht und vor kleinen Rollenspiel-Elementen nicht zurückschreckt, darf sich auf spannende Stunden in schaurig schönen Verließen freuen.

Doch vorsicht: Das Niedermetzeln menschenähnlicher Kreaturen könnte nicht nur Jugendschützern, sondern auch sensiblen Zeitgenossen auf den Magen schlagen. Witchaven gehört nicht in Kinderhände.

DAS REINE BÖSE KENNT KEINE GRENZEN

Die legendäre Comic-Serie erwacht in einer erschreckenden und tödlich realen Umgebung durch makabere Animationen und Grafiken, die Ihnen die Nackenhaare aufrichten werden, zum Leben.

Aliens ist ein packendes „point & click"-Strategie-Adventure, in dem Sie die Rolle eines unerschrockenen Weltraumforschers einnehmen, den ein Hilferuf vom entfernten Weltraumaußenposten B54-C aus dem Hyperschlaf reißt. Etwas unaussprechlich Böses ist zum Leben erwacht. Dunkle Geheimnisse werden langsam entschleiert, während immer deutlicher wird, daß etwas Grausames und Bösartiges unter der Oberfläche des Planeten lauert. Etwas Entsetzliches, das sogar die Aliens fürchten.

Sie müssen die tödlichen Geheimnisse des Außenpostens B54-C lüften und sich gegen das Unbekannte dort verteidigen.

Beeindruckende SVGA-Grafik, eine spannende Geschichte und viele mit Rätseln gespickte Herausforderungen werden Sie immer tiefer in dieses alptraumhafte Abenteuer hineinziehen.

Leistungsmerkmale, die das Blut gefrieren lassen:

- Die 2D-animierten Comic-Charaktere kontrastieren mit erstaunlichen, gerenderten 3D-Hintergrundszenen.
- Rätsel, die das Gehirn rauchen lassen, müssen gelöst werden, um tiefer in das fesselnde Abenteuer einzutauchen.
- Beeinflussen Sie andere Charaktere – schätzen Sie die Ihnen begegnenden Persönlichkeiten ein und manipulieren Sie diese zu Ihrem Vorteil.
- Aliens basiert auf dem makaberen Universum der originalen und erfolgreichen Comic-Serie von Dark Horse.

Erhältlich für PC CD-ROM

ALIENS
EIN COMIC-STRIP-ABENTEUER

Calm, Space ...
The USS Sheridan returns from its distant Mission...



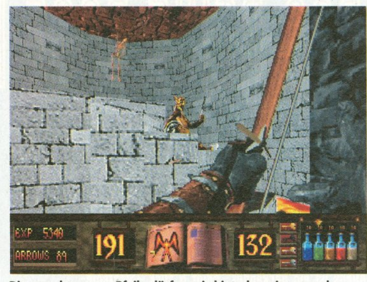


Mindscape International
Zeppelinstraße 312
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0





Das Pentagramm teleportiert uns in den nächsten Level



Die verschossenen Pfeile dürfen wir hinterher einsammeln

Der »Nuke«-Spruch verwandelt unsere Gegner in Staubwolken

Hexen bis zu feuerspeienden Drachen sowie apokalyptischen Reitern. Am Ende wartet die mächtige Oberhexe Illwhyrin auf den Spieler – ein harter Brocken. Obwohl fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl stehen, ist schon der einfachste nicht leicht zu knacken. Überlegtes Vorgehen und kleine Tricks sind Pflicht, auch das Studieren der Angriffsmuster aller Gegner ist hilfreich.

Die großen Levels erschweren das Vordringen zur Hexenhöhle nicht nur durch die Gegner, sondern auch mit diversen Puzzles. Schalter öffnen versteckte Zugänge, Fallensysteme müssen überlistet und Geheimtüren gefunden werden. Dabei sind vor allem die Zaubersprüche nützlich, die nicht nur mit Feuer und Eis die Monster das Fürchten lehren, sondern auch Türen öffnen und den Spieler fliegen lassen. Wer noch nicht erfahren genug für einen Spruch ist, findet gelegentlich Schriftrollen, die zum einmaligen Gebrauch bestimmt sind. Besonders dienlich ist der mächtige »Nuke«-Zauber, mit dem Sie kurzerhand alle Feinde im näheren Umfeld atomisieren.

Grafisch gab man sich besonders mit Details Mühe. Wirft unser Held eine Axt, bleibt sie in der Wand stecken und darf zum späteren Gebrauch wieder eingesammelt werden; gleiches gilt für Pfeile. Diverse Lichteffekte sowie Blitz und Donner untermalen die düstere Atmosphäre, an den Wänden hängende Leichen oder deren Einzelteile sorgen für Schauereffekte. Im Hauptmenü läßt sich der Blutgehalt der Grafik aber ohne spielerische Einbußen drastisch reduzieren. Die Soundeffekte passen zum mittelalterlichen Ambiente, wogegen die Musik ohne General-MIDI-Karte zum Abschalten reizt. Per Modem oder Netzwerk dürfen Sie bis zu 16 Mitspieler zum Schwertkampf herausfordern. **(fs)**



Die häßliche Hexe hat uns vergiftet (VGA)



im wettbewerb

System Shock CD	91
Magic Carpet 2	90
WITCHAVEN	**74**
Cyclones	72
Fade to Black	70

Ein cleverer Mix aus Action und Rollenspiel ist Origins System Shock, das neben schicker Grafik und coolen Soundeffekten auch eine spannende Handlung bietet. Der verbesserte zweite Teil von Bullfrogs Magic Carpet vereint rasante Teppichflüge über und unter der Erde mit kleinen Puzzles. Das grafisch etwas biedere Cyclones hält die einzelnen Missionen durch eine interessante Handlung zusammen, leidet aber ebenso wie Fade to Black unter der hakeligen Bedienung. Witchaven plaziert sich dank der geschickt gewählten Rollenspiel-Elemente im oberen Mittelfeld. Für eine Revolution im 3D-Action-Genre hat es aber nicht gereicht.

Falls sich jemand wundert, warum wir diverse andere 3D-Spiele nicht aufgeführt haben: Diverse Titel sind in Deutschland indiziert und dürften deshalb nicht als Alternative empfohlen werden.



witchaven

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ❑ 1024 x 768 Pixel ❑ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ❑ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Adventure
Hersteller:	Capstone
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Für VGA: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
	Für SVGA: Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 80 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 2 (Modem/Nullmodem), 16 (Netzwerk)

74

ALIEN ODYSSEY

Kaum hat man sich vom »Creature Shock« erholt, ist Argonauts jüngstes gerendertes Action-Spektakel fertig. Für »Alien Odyssey« bemühte sich das britische Programmierteam um mehr Abwechslung und Tiefgang.



3D-Ballereien wechseln sich mit solchen Action-Adventure-Abschnitten ab, bei denen Sie Ihre Spielfigur aus wechselnden Blickwinkeln sehen

Berühmt wegen der schicken, vorberechneten 3D-Grafik, berüchtigt ob seltener spielerischer Schlichtheit: Mit »Creature Shock« lieferte Argonaut vor Jahresfrist einen besonders spektakulären Vertreter der Kategorie »heiße Luft« ab. Für den Nachfolger »Alien Odyssey« wurde die Masche »Held schießt sich durch vorberechnete Levels« etwas erweitert. Nach anfänglicher Standard-Ballerei werden Sie später mit einigen Action-Adventure-Sequenzen konfrontiert.
Eine flotte 3D-Introsequenz befördert unseren Helden knallhart ins Geschehen. In der Rolle eines gewissen Psaph Abal sind wir zunächst ganz friedlich in seinem Gleiter auf einem Routineflug unterwegs, um die Oberfläche eines Planeten nach Lebensformen abzusuchen. Doch der Raumer stürzt ab und Psaph steht (respektive liegt) erst einmal flach im Alien-Wald. Daß er dort nicht gleich den anrückenden Daks zum Opfer fällt, verdankt er dem katzenartigen Gaan. Der gehört einer weiteren Rasse an, die durch die Daks unterdrückt wird. Und wie es sich für eine echte Männerfreundschaft gehört, kämpfen die beiden künftig Seite an Seite.



Halali: In der anfänglichen Wald-Schießerei steuern Sie nur das Fadenkreuz Ihres Gleiters. In der Ferne rauschen die Gegner unter den Alien-Tannen durch. Naheliegenderes Ziel ist die Kugelgranate, die Sie in der Luft abschießen können.

Im ersten der insgesamt vier Levels düsen Sie (wie einst Luke Skywalker auf Endor) per Hover-Bike durch den dichten Wald. Man sieht das Geschehen aus der Perspektive des Helden und es geht vor allem um die effektive Beseitigung der hartnäckigen Verfolger per Fadenkreuz-Geballer. Auf Lenkung und Fahrtrichtung haben Sie keinen Einfluß. Gelegentlich gerät auch Freund Gaan mit seinem Gefährt vor die Linse, wobei er natürlich nicht getroffen werden soll.
Ist die erste Hürde geschafft, erreicht man das schützende Dorf. Von dort geht es nach einer schicken Zwischensequenz gleich weiter in den sogenannten Bunker, durch den sich Psaph allein hindurchwerkeln muß, da Gaan am Levelbeginn kurzerhand entführt wird. Jetzt wird auf Außenansicht umgeschaltet; die Spielfigur bekommen Sie aus automatisch wechselnden Blickwinkeln gezeigt. Unangenehme Ventilatoren machen mit ihrer seltsamen Sogwirkung Psaph ebenso zu schaffen wie schleimige Schnecken oder säureab-



im wettbewerb

Gegenüber Creature Shock gibt's für den Nachfolger Alien Odyssey eine leicht Aufwertung. Allzu dramatisch sind die Verbesserungen aber nicht. Bei Interplays recht ähnlichem Genremix Cyberia sind die Ballersequenzen besser designt. Und wer auf Action-Adventures mit SF-Ambiente steht, ist bei Origins Bioforge besser aufgehoben. Die ultimative Mischung aus 3D-Action, Abenteuer und Rollenspiel bleibt das schwere, aber faszinierende System Shock.

Spiel	Wertung
System Shock CD-ROM	91
Cyberia	79
Bioforge	78
ALIEN ODYSSEY	**60**
Creature Shock	57



Zwischensequenz: Psaph auf dem Weg in den vierten Level.

Im Minenlevel geht's im wahrsten Sinne des Wortes rund: Neben dem Fadenkreuz-Geballer können Sie Ihr Schiff munter um die eigene Achse drehen. ▼



Qual der Wahl: Welchen Weg beschreiten wir im Bunker-Level?

3 x Held im selben Raum, aber aus verschiedenen Perspektiven betrachtet

sondernde Echsen. Außerdem stampfen schwere Roboter durch die Gänge, die zerbröselt werden müssen. Psaph gerät bei all dem Hüpfen, Kriechen, seitlichem Abrollen und sonstigen sportlichen Manövern ganz schön ins Schwitzen; feindliche Treffer und Säureattacken zehren am Energievorrat. Gelegentlich darf eine abgeschossene Roboterhand mitgenommen werden. Nicht als Trophäe, sondern um Zugang zu den Terminals der Dak zu erhalten. Zum Energieauftanken gibt es an den Wänden installierte Kästen. Damit das Ableben nicht allzu tragisch ist, können Sie fast jederzeit den Spielstand speichern.

Ehe der Zugang zum entscheidenden finalen Abschnitt freigegeben wird, muß noch ein äußerst unangenehmer Weg durch das Minenlevel überwunden werden. Auf dieser halsbrecherischen Reise wird wieder auf die 3D-Perspektive aus Sicht der Spielfigur umgeschaltet und es geht in atemberaubender Geschwindigkeit durch enge Minenschächte. Dabei drehen Sie Ihr Schiff um die eigene Achse, um enge Passagen zu meistern und ballern ganz nebenbei fleißig auf alle möglichen Widersacher.

Der böse Obermotz wartet in einer überdimensionalen Waffenfabrik auf den wackeren Krieger. An die 70 Schauplätze müssen abgeklappert werden, bevor es zum großen Showdown mit dem Dak-Meister kommt. Dieser letzte Abschnitt wird wieder aus diversen, von der Position der Spielfigur abhängigen Kameraperspektiven gezeigt.

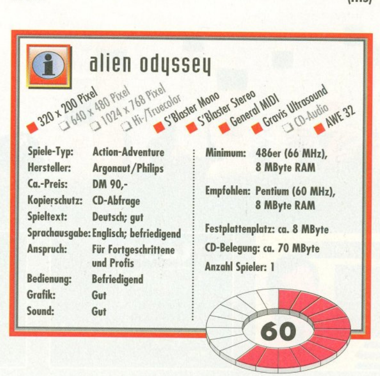
Der Puzzle-Anteil ist höher als bei Creature Shock. Die Rätsel erschöpfen sich aber im wesentlich darin, herauszufinden, welche Teile einer Anlage zerstört werden müssen und wann Psaph besser hüpft, kriecht oder läuft. Wer den leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade wählt, bekommt bei den beiden reinen Baller-Levels Levels mehr Versuche zugestanden als derjenige, der sich im Experten-Modus versucht. **(ms)**

monika stoschek

Zugegeben, Spielgrafik und Animation (nicht nur die Zwischensequenzen) sind wirklich gut. Aber hätten's nicht bitteschön ein paar echte Rätsel sein können, statt der gelegentlichen Trial-and-Error-Ballerei, bei der man hofft, irgendwann das richtige Teil in der Grafik zu treffen? Da trösten auch feine Soundeffekte und dezent atmosphärische Musik nur minimal.

Unangehm konfus wird die Ballerei im Minenlevel, wo man eigentlich nie so recht weiß, warum man gerade wieder nicht durchgekommen ist. Und selbst altgediente Ripleys wie ich bekommen einen Krampf im Zeigefinger, wenn die Perspektive bei einer fetzigen Auseinandersetzung unerwartet umschaltet und es schwer wird, den Feind schnell genug wieder im Visier zu haben.

Immerhin sind Versuche erkennbar, das Ganze etwas weniger eintönig zu gestalten als Creature Shock. Trotzdem wirkt Alien Odyssey hastig zusammengekloppt: Die verschiedenen Programmteile haben außer der Story keinen rechten Zusammenhalt.



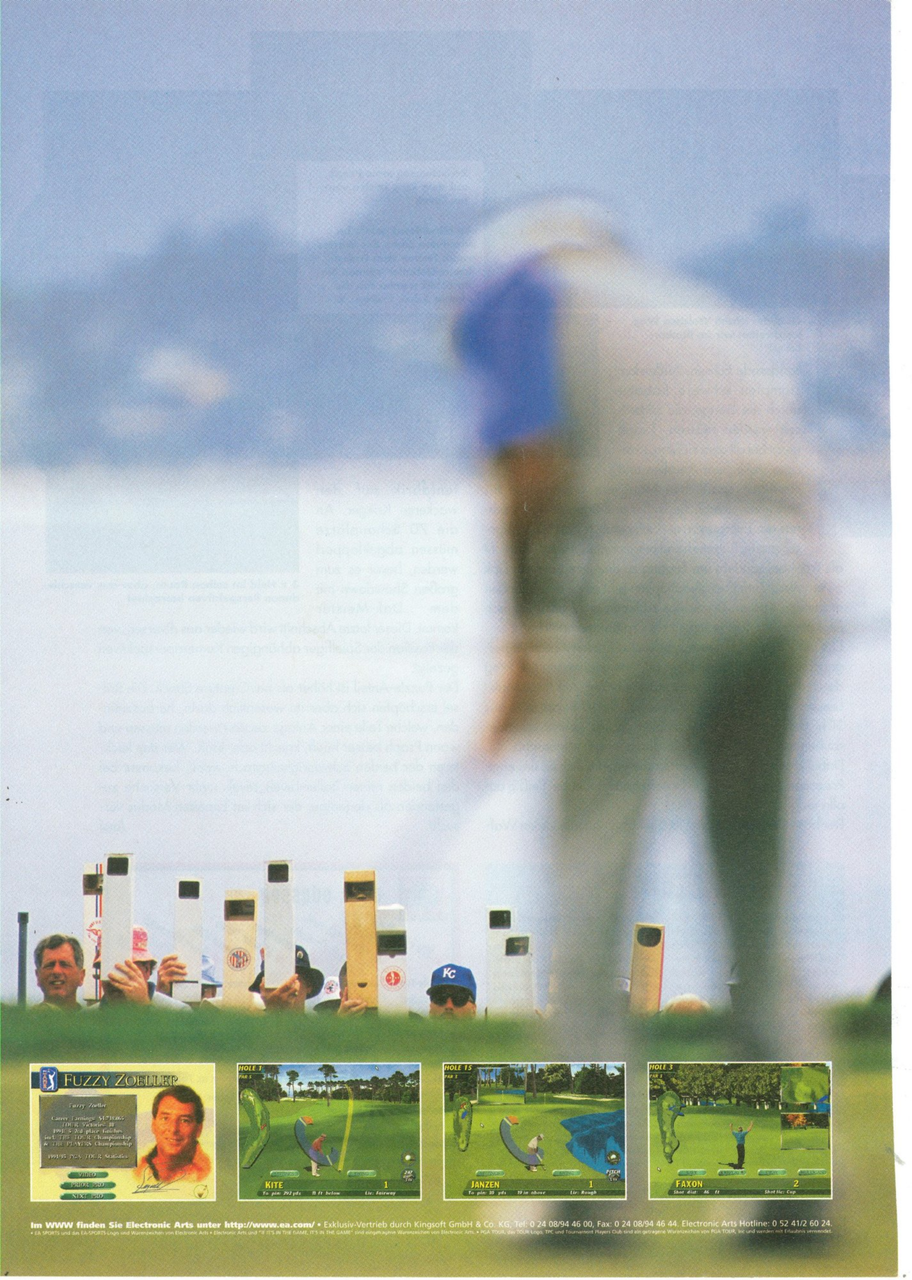
alien odyssey

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action-Adventure
Hersteller:	Argonaut/Philips
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 8 MByte
CD-Belegung:	ca. 70 MByte
Anzahl Spieler:	1

60



FUZZY ZOELLER
Fuzzy Zoeller
Career Earnings: $4,718,065
TOUR Victories: 10
1994: 5 2nd place finishes
incl. THE TOUR Championship
& THE PLAYERS Championship
1993/95 PGA TOUR Statistics
VIDEO
PRIOR PRO
NEXT PRO
HOLE 1
PAR 5
KITE
1
To pin: 292 yds
11 ft below
Lie: Fairway
HOLE 15
PAR 3
JANZEN
1
To pin: 30 yds
19 in above
Lie: Rough
HOLE 3
PAR 3
FAXON
2
Shot dist: 46 ft
Shot lie: Cup
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/ • Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.
• EA SPORTS und das EA-SPORTS-Logo sind Warenzeichen von Electronic Arts • Electronic Arts und "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sind eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts. • PGA TOUR, das TOUR-Logo, TPC und Tournament Players Club sind ein getragene Warenzeichen von PGA TOUR, Inc und werden mit Erlaubnis verwendet.

FURY³

Alles schon mal gesehen: Microsofts Windows-Actionspiel »Fury³« sieht trotz kleiner Verbesserungen dem guten alten »Terminal Velocity« zum Verwechseln ähnlich.



Déjà-vu-Erlebnisse bei Computerspielen soll es ja öfters geben. Im Fall »Fury³« (sprich: »Fury Cube«) wird die Frage »Woher kenn' ich das denn?« schnell beantwortet: In Ausgabe 7/95 testeten wir die Shareware-Version eines Actionspiels namens »Terminal Velocity«, dessen Patenschaft für Microsofts Windows-Neuheit unübersehbar ist. Immerhin haben die Programmierer von Bill Gates die Zeit genutzt, um einige Verbesserungen einzubauen.

Die Hintergrundstory ist angesichts des simplen Spielinhalts relativ kompliziert: Bionische Superkämpfer, einst als Helfer der Bevölkerung Terrans gezüchtet, verfallen dem Größenwahn und revoltieren. In blutigen Kämpfen werden aber nicht alle vernichtet, sondern ein kleines Häuflein startet von einem nahen Planeten den Rachefeldzug gegen die Koalition, die sie vertrieb. Die vielversprechenden Pläne der bionischen Kempen muß der Spieler an Bord seines Gleiters stoppen.

Mit Ihrem Gefährt sausen Sie über langgezogene Hügel, tiefe Schluchten und hohe Berge, immer umringt von Schwärmen aggressiver Raumschiffe. Ihre Einsatzaufgaben zeigt die Infoleiste am oberen Bildschirmrand an, wo auch der Entfernungsmesser zu sehen ist. Damit orientiert man sich in den sehr großen Levels, denn die strategische Karte alleine reicht nicht aus. Meist müssen Sie diverse Checkpoints abklappern und große Ziele zerstören. Zwischen den einzelnen Stationen gibt es aber auch kleinere Gebäude und Anlagen, die nach ihrer Vernichtung einen wertvollen Bonus springen lassen.

Neben einem Turbo, mit dem Sie den Gegnern davonbrausen, gibt es Nachrüstsätze für die insgesamt sieben Waffensysteme, die von starken Lasern bis zu durchschlagenden Raketen reichen. Angesichts der Unmengen an Feinden sollten Sie nicht wild mit den stärksten Wummen drauflosballern. Es genügt, kleinere Gegner mit schwächeren Waffen zu attackieren und so kostbare Munition zu sparen.

Hin und wieder stoßen Sie auf Tunnel, die sich im Boden oder an Berghängen verbergen. Damit gelangen Sie nicht nur an

In den engen Tunnels wird das Manövrieren anstrengend

Die Missionsbesprechungen zeigen die einzelnen Ziele grafisch an

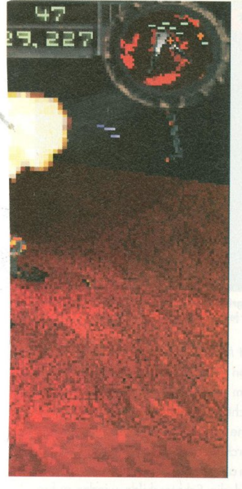
Die mit langen Tentakeln bewehrten Endgegner sind ziemlich harte Brocken

florian stangl

Eine Revolution in Sachen 3D-Action ist Fury³ sicher nicht. Dazu ist das Design der Levels zu bieder und eintönig, die Grafik nicht annähernd so faszinierend wie die Konkurrenz von »Descent« oder »Magic Carpet 2«.

Wer gerne ohne große Überlegungen das Dauerfeuer eröffnet, mag diesem leicht verbesserten Ableger von »Terminal Velocity« einen gewissen Reiz abgewinnen. Immerhin läßt sich auf den großzügig bemessenen Planeten allerhand zerstören.

Auf die Dauer reicht das aber nicht aus, um den Spieler ernsthaft zu fesseln. Die kleinen Verbesserungen gegenüber Apogees DOS-Spiel rechtfertigen eine geringfügige Aufwertung. Der größere Detailreichtumvon Fury³ ging auf Kosten der Geschwindigkeit.



Beeindruckende Explosionen sind der Lohn für gutgezielte Schüsse



Die strategische Karte verschafft mehr Überblick und war in »Terminal Velocity« nicht vorhanden

»Fury³« läuft unter allen Windows-Versionen ab 3.1

eine weit entfernte Stelle des Planeten, sondern können auch diverse Extras aufsammeln. Allerdings haben es die engen Röhren in sich, denn neben zielsicheren Feindgleitern gibt es Vorsprünge, Engstellen, sich schließende Schotts und sogar riesige Ventilatoren, die gerne kleine Gleiter zerfetzen.

Damit Sie im Gewimmel der Gegner in den höheren Schwierigkeitsgraden eine Chance haben, sollten Sie einen analogen Joystick benutzen. Die Tastatur ist zwar durchaus brauchbar, aber zu ungenau für exaktes Zielen und verschwendet so Munition, ohne die Sie gegen die Endgegner auf verlorenem Posten stehen. Die riesigen Superfeinde können eine ganze Menge einstecken und noch mehr austeilen; wer seine starken Waffen an wehrlose Gebäude verschwendet hat, zieht hier unweigerlich den Kürzeren.

Microsoft hat neben der alten Hintergrundstory auch ein paar Schwächen von Terminal Velocity ausgemerzt. So ersetzt eine richtige Karte die verwirrenden bunten Pünktchen, die im Hintergrund versumpften. Im Gegensatz zur Vollversion von Terminal Velocity besitzt Fury³ nur acht Welten, also eine weniger. Dafür gibt es deutlich mehr zu zerstören, sowohl an Missionszielen als auch an sonstigen Einrichtungen.

Neben dem Sound, der auf Wunsch mit einer eindrucksvollen Option für räumlichen Klang ohne Zusatzhardware sorgt, wurde auch die Grafik komplett überarbeitet. Die 3D-Engine sieht zwar identisch aus, doch über den neuen Texturen für die Planeten ballert man nun auf neu designte Gegner. Diese sind nicht wie für Terminal Velocity mit der Hand gemalt, sondern stammen aus einem Ray-Tracing-Programm. Die gerenderten Modelle wurden zu Bitmaps konvertiert und verzieren nun die Polygon-Raumschiffe, die ein Stück schöner aussehen als die des Konkurrenten von Apogee. Außerdem läuft Fury³ unter Windows-Versionen ab 3.1, also auch unter Windows 95. Während des Spiels dürfen Sie die Konfiguration jederzeit ändern. Das Abschalten von Details oder ein Anpassen des Sounds ist somit problemlos möglich. **(fs)**



im wettbewerb

Gegen die 3D-Boliden Magic Carpet 2 und Descent kommt Microsofts Ballerspiel nicht an. Bei beiden Programmen stimmen Grafik, Leveldesign und die Gegnerintelligenz, was den Spieler deutlich länger motiviert.

Eine flotte 2D-Alternative bietet das Arcade-mäßige Raptor, bei dem sich die Abwechslung auf Dauer aber in Grenzen hält. Das Vorbild von Fury³, Terminal Velocity, hat etwas weniger zu bieten als das Windows-Spiel.

Spiel	Wertung
Magic Carpet 2	90
Descent	90
Raptor	71
FURY³	**67**
Terminal Velocity	66



fury³

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo □ General MIDI □ Gravis Ultrasound □ CD-Audio □ AWE 32

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 5 –55 MByte

CD-Belegung: ca. 110 MByte

Anzahl Spieler: 1

67

WHOOP

Bunt, bunter, am ödesten: Wenn man ein mageres Actionspiel mit dem Prädikat »Speziell für Kinder« tarnt, wird es dadurch auch nicht unterhaltsamer.

Angriff der Killereier: Bei »Whoop« will Sie jeder in die Pfanne hauen.

Hilfe, wo ist der Gegner? Im bunten Farbenspiel geht die Übersicht schnell verloren.

Ach, wie furchtbar: Auf einem kurzen Trip durchs All geraten Xedi und seine fünf kleinen Weltraumpfadfinder in den Bann des bösen Magiers, der mit seinem Wirbelsturm die Jungspunde entführt. Da der Übeltäter ein Magier des »Whoop« ist, heißt kurzerhand auch das Weltraum-Actionspiel so, in dem Sie die fünf Kleinen befreien müssen. Damit die mickrigen vier Welten mit je drei Levels und einem Endgegner nicht zu kleinlich erscheinen, dachte man sich augenscheinlich bei Rainbow Kids, daß der Slogan »kinderfreundliche Grafiken und Steuerung« für Milde bei hartherzigen Spieletestern sorgen würde...

»Whoop« ist ein senkrecht scrollendes Ballerspiel, bei dem Sie die als Raumschiff fungierende Spielfigur Xedi über den gesamten Bildschirm bewegen dürfen. Von oben fliegen oder torkeln die unterschiedlichsten Gegner auf Sie zu, die nicht nur auf Kollisionskurs gehen, sondern auch wild um sich schießen. Mit vier Waffensystemen versucht man, sich diese vom Leib zu halten. Nicht nur die Gegner könnten den Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser entsprungen sein, auch der gemächlich-sanft scrollende Hintergrund wurde wohl von einer Kinderzimmertapete inspiriert.

Mit Maus, Joystick oder Tastatur lotst man sein Gefährt leidlich zwischen dem Geschoßhagel hindurch und versucht, im Getümmel der Angreifer nützliche Bonussymbole aufzugabeln. Dadurch werden die Waffen in fünf Stufen ausgebaut, der Gleiter beweglicher und die Schutzschilde wieder aufgepäppelt. Gelegentlich belohnt sogar ein zusätzliches Leben die gefährliche Sammelei.

Die grafisch abwechslungsreichen Welten erinnern an Gärten, den Weltraum oder eine Burgenlandschaft und werden immer vertrackter. Herrscht zu Beginn noch freie Flugbahn, müssen Sie später gekonnt zwischen diversen Hindernissen manövrieren und sollten sich nicht in eine Ecke drängen lassen. Jede Welt ist in drei Abschnitte unterteilt, an deren Ende Sie einen gefangenen Weltraumpfadfinder befreien. Ab dieser Stelle dürfen Sie nach dem Verlust eines Bildschirmlebens weitermachen; im schlimmsten Fall erwischt es Sie kurz davor und der ganze Level muß wiederholt werden. Am Ausgang jeder Welt wartet der Endgegner, der deutlich größer als seine Artgenossen ist und mehr Treffer einsteckt.

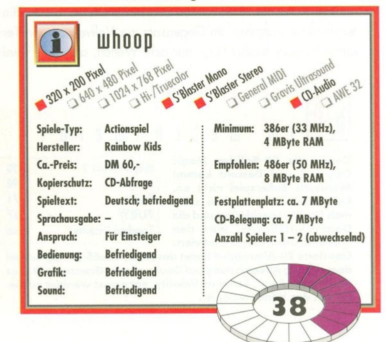
Die bunte Grafik hebt sich zwar erfrischend vom üblichen Action-Einerlei ab, stellt den Spieler aber hin und wieder vor gravierende Probleme: Viele der farbenfrohen Gegner sind vor dem farbenfrohen Hintergrund kaum zu sehen. **(fs)**

florian stangl

Die Spielidee von »Whoop« hat mittlerweile fast schon antiquarischen Wert; eine knallbunte Kuckucksuhr im Kinderzimmer könnte nicht kauziger wirken. Technisch ist das Programm wenigstens solide: Das Scrolling ist sauber, die Kollisionsabfrage leidlich exakt und die Steuerung noch brauchbar.

Ein für Erwachsene zu dünnes Spiel mit dem »für Kinder«-Sticker aufwerten zu wollen, stößt dagegen auf Unverständnis. Die bunte und zudem unübersichtliche Grafik hilft den Kids auch nichts, wenn Whoop an sich eher öde ist. Ein paar Gegner, wenig einfallsreiche Extras und mickrige Endgegner sind selbst Einsteigern zu dürftig.

Ungeübte PC-Besitzer zocken Whoop in einer guten Stunde durch; der jüngste Nachwuchs braucht im einfachsten Schwierigkeitsgrad einen Tag – vorausgesetzt, er greift nicht vorher gelangweilt zum Reset-Knopf. Pädagogische Nebeneffekte à la »Lernspiel« sind weit und breit nicht in Sicht.

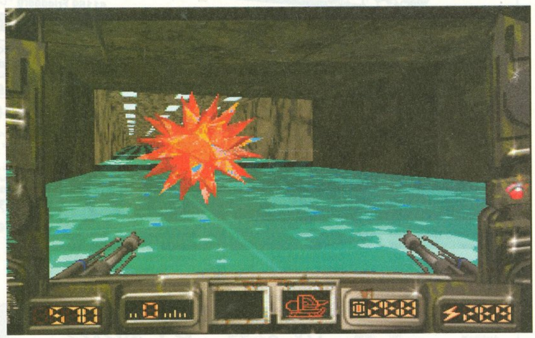




Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.
Call & Play
Software-Versand
Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel
Außerdem Shops in: DORTMUND-Hörde · Fußgängerzone
Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50
Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10
Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!
Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!
PC-CDRom
3D Lemminge DA 89,99
11th Hour DA x89,99
Aces o. t. Deep Data3,5" DV 39,99
Aces of the Deep DV 79,99
Across the Rhine DV 94,99
Action Soccer DV 74,99
Adams Family Pinbal DA 67,99
Air Power DV 74,99
Albion DV i.V.
Aliens DV 74,99
Alone in the Dark 1 + 2 DV 59,99
Apache Longbow DV 79,99
Archibald DV 79,99
Ascendancy DV 79,99
Aztec:Empire .... DV i.V.
Battle Isle 2 +Data DV 69,99
Battle Isle 2 / 3,5" Disk. DV 39,99
Battle Isle 3 DV 82,99
Batman Forever DV x84,99
Bling DV 64,99
Bioforge DV 87,99
Bioforge Data DV x49,99
Bleifuß DV 54,99
Bundl.Manag.Hatt./3,5" DV 77,99
Buried in Time DV 79,99
Burn Cycle DV 79,99
Caribbian Desaster DV 89,99
Championship Manager 2 DV x89,99
Clearing House DV 69,99
Comanche Compilation DV 69,99
Command Conquer DV 89,99
Comand & Conquer 2 DV i.V.
Conquest of New World DV i.V.
Crusade DV 84,99
Crusader DV 79,99
Cybermage DV x82,99
Cyberspeed DV x77,99
Das schwarze Auge 1 DV 39,99
Das schwarze Auge 2 DV 69,99
Day of Tentacle DV 39,99
Der Druidenzirkel DV x82,99
Der Kapitalist DV 79,99
Der Planer 2 DV x74,99
Benötigt 16MB Arbeitsspeicher
Der Talismann DV 79,99
Destruction Derby DA 89,99
Dune 2 DV 39,99
Dungeon Keeper DV x87,99
Dungeonmaster 2 DV 87,99
Fade to Black DV 84,99
FIFA Soccer 96 DV 79,99
Fighter Duel DA x67,99
Flight o. Amaz.Queen DV 79,99
Frankenstein DV 94,99
FX - Fighter DV 79,99
Stonekeep
deutsche Version
ca. mitte November
CD-ROM
89,99
Games Cheat DV 29,99
Gene Wars DV x82,99
Grand Prix Manager DV x89,99
Hattrick / von Ikaron DV 82,99
Heart of Darkness DV x89,99
Heroes of Might&Magic DV 82,99
HI - Octane DV 87,99
HUGO 3 DV 69,99
Indy Car Racing 2 DA 74,99
Jagged Alliance DV 89,99
Jewels of Oracle DV 84,99
Kings Quest 7 DV 82,99
Kiyeko Diebe der Nacht DV 62,99
Knights o. Xentar DV 89,99
Kyrandia 3 DV 79,99
Lukas TOP Adventure DV 78,99
Pinball Fantas.Del. DA 69,99
Pinball Illusions DA 64,99
Pinball Wizzard 2000 DA 69,99
ca. Ende November
Pole Position DV x89,99
Pitfall DV 79,99
Power Compilation enthält: 59,99
o Beneath Steel Sky DV
o UFO DV
o F14 Fleet Def. DA
Primal Rage DA 79,99
Prisoner of Ice DV 87,99
Project Paradiese DA x82,99
Psycho Pinball DV 69,99
Q - Pop DV 69,99
RAN Trainer 2 DV x69,99
Raven Project DV 77,99
Rebel Assault DV 39,99
Warcraft 2
CD-ROM
deutsche Version
1.Dezemberwoche
Vorbestellung - empfohlen !!
79,99
Lost Eden DV 79,99
Magic Carpet 1 Data DV 39,99
Magic Carpet 2 DV 79,99
Mechwarrior 2 DV 79,99
Metal Lords DV x79,99
Monopoly DV 69,99
Mortal Coil DV 59,99
Myst / voll deutsch DV 69,99
NASCAR Racing DA 79,99
Nascar Track Pack DA 39,99
NBA Jam Tournem. DA 87,99
NBA Live 96 DA 79,99
Need for Speed DV 79,99
NHL Hockey 96 DV 79,99
Panzer General 2 DV x77,99
PGA Tour Golf 96 DA 79,99
Rebel Assault 2 EV 69,99
Rivers of Dawn DV x69,99
Sam & Max DV 78,99
Sensible Golf DV 64,99
Shannara DA x79,99
Shine DV x94,99
Silent Hunter DV x77,99
Silent Steel DV 108,-
Sim City 2000 Compilation - mit allen Data´s DV 89,99
Sim Isle EV 79,99
Sim Tower DV x79,99
Sim Town DV 69,99
Simon t.Sorcerer 2 DV 74,99
Slipstream 5000 DA 69,99
Anfang Dez./Wind. 95
Panzer-General 2 DV x77,99
Space Marines DV 79,99
Phantasmagoria DV 87,99
Space Quest 6 DV 79,99
Star Trek 3/Final.... DV 99,99
Phantas-magoria 87,99
Endlich in deutscher Version
CD - ROM
PC-CDRom
Star Trek Omnipedia EV 74,99
Steel Panther DV 74,99
Stonekeep DV x89,99
SU-27 Sukhoi DV 74,99
Termial Velocity DA 69,99
ca.Mitte November
TFX 2000 Eurofighter DV x84,99
The Dig EV x69,99
The Dig DV i.V.
The Hive DV x79,99
Theme Park DV 74,99
Thunderscape DV 77,99
11th Hour
CD-ROM
dtsch.Version
ca. mitte November
89,99
Thunderhawk 2 DA x79,99
Tie Fighter EV x69,99
Tie Fighter DV i.V.
Tilt Flipper DV 54,99
Top Gun DV x99,99
Trivial Pursuit DV 74,99
Ul Unser Autorennen DA 69,99
US Navy Fighter Data DV 44,99
US Navy Fighter Gold DV 89,99
Uss Triconderoga DV 74,99
Vollgas DV 84,99
Warcraft DA 77,99
Warcraft 2 DV x79,99
Werewolf vs.Comanche EV 69,99
Westwood Compilation: 74,99
o Kyrandia 1 DV
o Kyrandia 3 DV
o Lands of Lore DV
Whales Vojage 2 DV 79,99
Willi Lembkes Manager DV 59,99
Wing Commander 3 DV 97,99
Wing Commander 4 DV x97,99
Wipeout DA 89,99
Woodruff and..... DV 77,99
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen DA 62,99
"Z" DA 67,99
Angebote !
solange Vorrat reicht !!
CD 1942 Pacific A.W.Gold DA 49,99
CD 7th Guest DA 24,99
CD Anstoss+Worldcup DV 29,99
CD Beneath Steel Sky DV 29,99
CD Civilization DV 39,99
CD Dawn Patrol DV 29,99
CD Day of Tentacle DV 39,99
CD Der Patrizier DV 39,99
CD Die verrückte Rallay DV 39,99
CD Formula One GP DA 34,99
CD Hand of Fate/Kyrandia2 DV 34,99
CD Indy Car Racing DA 29,99
CD Labyrinth of Time DA 34,99
CD Lands of Lore DV 34,99
CD Mega Race DV 29,99
CD NHL Hockey 94 DA 34,99
CD Pirates Gold DV 34,99
CD Privateer + aller Data´s DA 34,99
CD Rebel Assault DV 39,99
CD Sim City DV 24,99
CD Space Hulk DV 34,99
CD Star Trek 1 DV 29,99
CD Strike Comand.+Datas DA 34,99
CD Syndicate +Data DV 34,99
CD System Shock DV 34,99
CD UFO DV 39,99
CD Ultima 7 Compilation DA 34,95
CD Ultima Underw. 1+2 DA 34,95
CD Wing Armada DA 34,99
CD Wing Comand. 2+Datas DA 34,99
PC 3,5 F14 Fleet Defender und Missionsdiskette DA 24,99
Original Creative Labs Produkte:
Soundblaster 16 Value mit IDE 179,99
Soundblaster 16 Pro mit IDE 249,99
Soundblaster 16 Pro mit IDE und CSP 299,99
Soundblaster AWE 32 Value mit IDE 359,99
Formula One Grand Prix 2
Erscheinungstermin ca. Ende November
Vorbestellungen empfohlen ! CD-ROM
voll deutsch
99,99
Gravis Analog Pro 59,99
Gravis Game Pad 39,99
Gravis Eliminator Card 39,99
Gravis Firebird 119,99
Gravis Phönix 189,99
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurations - probleme Call&Play Hotline anrufen und nach Frank Klein fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Thrustmaster Produkte :
Joyst. Flight 2 149,99
Joyst. Flight Pro 269,99
Joyst. F 16 289,99
Mark II Wappon - Control System 199,99
Lenkrad T1 incl. - Fußpedale 259,99
Paddles 219,99
Hotline 0281-9529813
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.
Händleranfragen erwünscht
Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Ladenpreise variieren.

SKAPHANDER

Bis dato war Navigo eher in Sachen interaktive Lernspiele und Reiseführer unterwegs. Doch jetzt soll es auf eine gefährliche Actionreise gehen.



Ist einer der agressiven Viren mit dem Zwillings-Debugger eliminiert, bleibt nur noch ein Häufchen Schrott am Boden zurück.

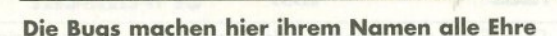
Da der Stammvater sämtlicher 3D-Baller-Clones bekanntlich zur Indizierung verdammt war, muß diese Gefahr stets als erste und gefährlichste Klippe von Nachkömmlingen umschifft werden. So begibt sich der Spieler in der neuen Action-Offerte von Navigo nicht auf die blutriefende Jagd nach Monstern und Konsorten, sondern düst in einem virtuellen Virenräumer namens »Skaphander« durch verseuchte Computernetze. Denn wichtige Dinge wie Klima, Verkehr, Energie oder Nahrung hängen von den Hauptcomputern ab und so tut ein tüchtiger Virendoktor zur Weltenrettung Not. In einer über 15 Levels gehenden Hatz mit drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden erhält der Spieler jeweils zu Beginn der Stufe seinen Missionsauftrag. Mal ist der falsche IRQ eingestellt, mal qualmt's auf dem Motherboard oder fehlende Jumper führen zu unangenehmen Störungen. Also scrollt der Cyberpilot in Echtzeit maus-, joystick- oder (am besten) tastaturgesteuert durchs Netz.

Auf dem Skaphander ist Platz für diverses Zubehör, das jedoch erst im Spielverlauf gefunden werden muß. Dabei sind weder Zwillings-Debugger, Doppel-Eraser oder die Zeitbomben (die hier stilgerecht »Breakpoints« heißen) entbehrlich. Einige der besonders fiesen Bugs, im schicken Hirschkäfer-Outfit gezeichnet, lassen sich nur mittels »Sub-Light« aufspüren, ohne welches manche Mission nicht zu schaffen sind. Ist ein Schutzschild ergattert, werden sogar Tauchfahrten ohne technisches KO überstanden.

Die angriffslustig herumschwirrenden, sternförmigen Viren schwächen natürlich die Energie und müssen schleunigst durch gezielte Schüsse eliminiert werden, andernfalls droht das verfrühte Aus. Auch diverse Fallen und ungeschützte Bäder in lavaartig gefüllten Kanälen führen höhnisch kommentiert zur Basisstation zurück. Zum Glück verhindert Speichern schlimmeres und ermöglicht den Wiedereinstig am Ort der letzten Siche-



Bei Tauchaktionen hilft der Schutzschild

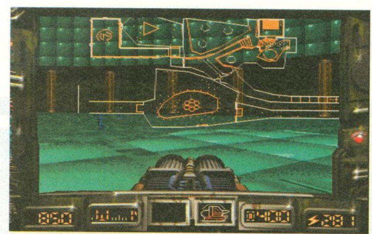


Die Bugs machen hier ihrem Namen alle Ehre



monika stoschek

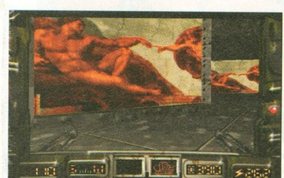
Was die Zutaten für einen gelungenen 3D-Ballerei anbelangt, benötigt der Skaphander noch ein paar Kurskorrekturen. Denn flottes Scrolling inklusive Seitwärtsgleiten und bemüht abwechselndes Leveldesign allein reichen nicht aus.
Das manchmal notwendige hypergenaue Überfahren der Ziele z.B. für die Energieaufnahme und das vor mehrfarbigen Hintergründen schlecht erkennbare Automapping sind verbesserungsfähig. Ähnliches gilt auch für die recht spröde anmutenden Gegner, die zwar schnelle Positionswechsel vornehmen, aber nicht im geringsten für Spannung sorgen.
Schade, daß die Atmosphäre steril und im Hinblick auf eine drohende Zensur in jeder Hinsicht blutleer geblieben ist. In den erfreulich großen Levels wäre auch ohne Splatterorgien jede Menge Platz für spannende und witzige Einfälle gewesen. Kämpfe und Hindernisse sind recht fair, aber langweilig geraten und könnten ein paar überraschende Elemente vertragen.
Kaum verzeihlich ist allerdings, daß das Spiel zu gelegentlichen Abstürzen neigt, selbst dann, wenn keinerlei TSR geladen sind und auch genügend temporärer Speicher zum Auslagern auf der Festplatte bereitsteht.
Hinweise auf potentielle Fehlerquellen (gipfelnd in: »Software Bug, sorry, nobody is perfect«) sind da wenig tröstlich.



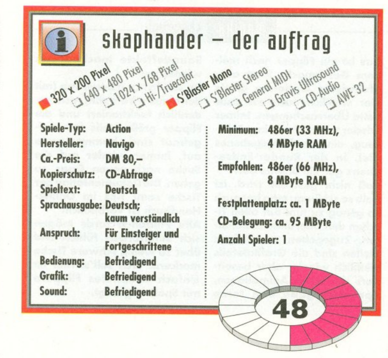
Beim Automapping ist nicht immer alles von der Karte sichtbar

rung. Zum Energie-Aufladen gibt's pro Level eine feste Station oder herumliegende Batterie- und Datenpacks zum Aufsammeln. Wer in den recht großen und weitverzweigten Levels, die sich teilweise über mehrere Ebenen erstrecken, verloren geht, gewinnt via schlichtem Automapping neue Orientierung. Erst, wenn die Aufgabe komplett gelöst ist, gibt es den verdienten Erfolgsreport und der Zugang zur nächsten Stufe wird frei. Das Leveldesign entspricht gehobenem Durchschnitt. Breite Treppen, Schächte und große, bewegliche Plattformen sind nicht unbedingt neu, auch wenn der Dungeon aus wechselnden Blickwinkeln gesehen werden kann. Die Auflösung geht in Ordnung, eine Zoom-Option ermöglicht das Verkleinern und Vergrößern des Sichtfensters und man kann zwischen verschiedenen Scharfstellmodi wählen. Die optional abschaltbare Musik- und Geräuschkulisse ist weder hinreißend schön, noch störend – ganz im Gegensatz zu den relativ langen Ladezeiten.

(ms)



Wenn der Michelangelo-Virus tobt...



skaphander – der auftrag

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Action
Hersteller:	Navigo
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch
Sprachausgabe:	Deutsch; kaum verständlich
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 95 MByte
Anzahl Spieler:	1

48

3-D ULTRA PINBALL

Sierra kann nicht nur Adventure-Serien breitwalzen, sondern auch recht kompetent Flipper produzieren. Mit grafischen Anleihen bei der Strategie-Gurke »Outpost« gelang eine futuristische Pinball-Simulation; Mini-3D-Szenen inclusive.

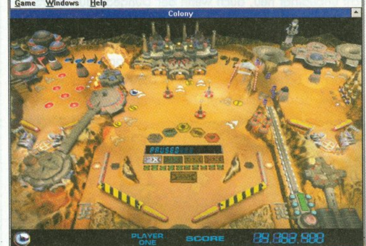
Auf drei Tischen dürfen sich bis zu vier Spieler im Wettbewerb um die Krone des Flipperkönigs streiten. Die Pinball-Maschinen sind einzeln anwählbar. Alternativ stellen Sie sich der besonderen Herausforderung, alle drei Teile zu spielen, wobei aber nur nach Erfüllen bestimmter Voraussetzungen von einem zum anderen gewarpt wird. Sind auch die Einstellungen wie Ballanzahl (3 oder 5) und Tastaturbelegung (auch Flippern per Maus ist möglich) gemacht, kann es losgehen.

Alle Flipper haben zwei wichtige technische Gemeinsamkeiten: es wird nicht gescrollt und sie bestehen alle aus einem Haupt- und zwei kleineren Nebentischen. Trotz aller grafischen und animationstechnischen Unterschiede entdeckt man beim Rahmen der zu erfüllenden Ziele gewisse Ähnlichkeiten. Auf jedem der drei Tische gilt es fünf sogenannte Herausforderungen zu bestehen, bei denen siebenmal hintereinander ein plötzlich irgendwo am Screen erscheinendes Ziel getroffen werden muß. Außerdem können Sie verborgene Levels finden sowie Premium- und Bonuspunkte erspielen. Hat man das geschafft, kommt man ins sogenannte »Operations Center«, wo über ein Menü Aktionen wie Warps zu anderen Tischen oder Extrakugeln ausgelöst werden.

Beim fairen »Colony«-Flipper ist das Outpost-Szenario am



Hier fällt die Kugel gerade vom Seitenflipper auf den Command-Post-Haupttisch zurück



Wird bei Colony der Weg auf den Seitentisch freigeschossen, gibt es tolle Explosionen

Erst wenn alle Premium-Punkte erreicht sind und aufleuchten...

...wird das Ziel für das Operation Center gezeigt.

Ist es getroffen, erhält man das Auswahlfenster für Extra Ball, Warps oder andere Boni.

monika stoschek

Das ist ein Flipper nach meinem Geschmack: Statt ausufernderer Optionen gibt's hier wirklich noch ein paar nette Überraschungen. Immer wieder taucht ein kleines Fahrzeug, ein neu freigegebenes Ziel, in der Render-Endsequenz gar ein Shuttle auf.

Daß nicht gescrollt wird, ist halb so schlimm; man hat auch so genug zu tun, auf allen Tischen den Überblick zu behalten. Zugegeben, an einigen Stellen sind die Grafikdetails ziemlich winzig, aber besonders die tollen Animationen, Sprachausgabe und feine Soundeffekte machen das wieder wett.

Da die Tastatursteuerung (mit der Maus wird's zäh) recht ordentlich funktioniert und die Flipper größtenteils fair aufgebaut sind, kommt Laune auf, immer wieder auf die Suche nach neuen Gags zu gehen. Die Dokumentation der Tische samt Tips im Online-Handbuch ist vorbildlich.

Alte Pinball-Wizards mögen sich unterfordert fühlen und über zu wenig schwere Tische meckern. Was soll's: Hier ist einfach streßfreies Flippern mit Spaß angesagt.



Multiballspiel am Minen-Flipper: Es erscheinen bis zu drei Kugeln gleichzeitig.

leichtesten auszumachen; die grauen, bauchigen Rundbauten sind unverkennbar. Das auffallendste an diesem Tisch ist der Gleiter, der in einem offenen Hangar steht. Folgerichtig werden Sie unmittelbar nach Spielstart per englischer Sprachausgabe dazu aufgefordert, ihn zweimal in Bewegung zu setzen und somit die ersten Sondermissionen zu aktivieren. Dazu gehört unter anderem das Freilegen der Wege in die links und rechts befindlichen Nebentische.

Beim schwierigen »Mine«-Flipper fällt das Hauptaugenmerk auf die schienenartigen Rampen, die kreuz und quer über die Tische führen. Die Kugel wird von Lifts auf die höher liegenden Gleise gehievt und darf dort wie eine Lore kleine Bahnfahrten unternehmen. Der Spieler »transportiert« als Aufgabe beispielsweise gefördertes Material in Lastenaufzügen an die Oberfläche.

Wie auf einem Kommandoposten sieht es in der Tat bei »Command Post« aus. Als Rampen dienen hier Verbindungsbrücken von einem Sektor der Kommandozentrale zur anderen. Dieser Flipper zeichnet sich durch elegante Warps der Kugel vom Seitentisch zum Haupttisch aus, in dessen Mitte sie anfangs auch ins Spiel gebracht wird. Bei einer der Challenges müssen Sie ein pulsierendes Atomziel treffen, das siebenmal an unerwarteten Stellen auftaucht. Dieser Tisch hat die physikalisch beste Umsetzung und spielt sich am flüssigsten. (ms)



3D ultra pinball

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 800 x 600 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

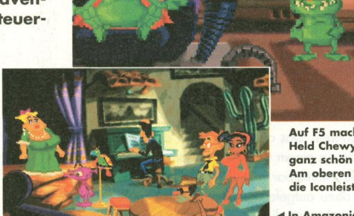
Spiele-Typ:	Flipper
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 60 MByte
Anzahl Spieler:	1 – 4 (abwechselnd)

69

CHEWY
ESCAPE FROM F5

Es muß nicht immer Battle Isle sein: Blue Byte entdeckt die Liebe zum Grafik-Adventure. Putziheld Chewy erforscht abenteuerliche Gefilde der ko(s)mischen Art.



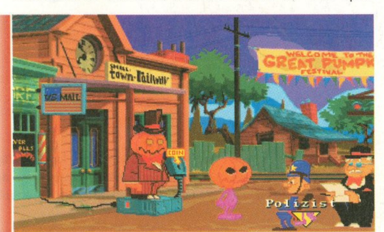
Auf F5 macht unser rosa Held Chewy den Borx ganz schön zu schaffen. Am oberen Bildrand ist die Iconleiste zu sehen.

◀ In Amazonien ist einiges los

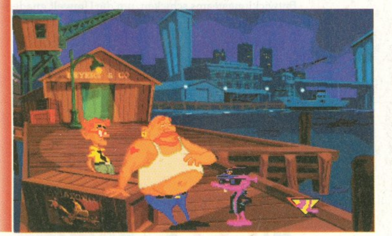
Chewy ist ein Außerirdischer, dessen Freund Clint die bösen Borx verärgert hat. Denen stibitze er den roten Glump weg, seines Zeichens eine Art Wunderstein. Nach dem Coup wollen die beiden sich mit ihren Raumflitzern im Bumperfield treffen. Doch daraus wird nichts, denn Clint kann zwar die feindlichen Borx-Verfolger abschütteln, gerät aber über ein Dimensionstor versehentlich auf die Erde – ausgerechnet zur Zeit der alten Incas! Klar, daß Chewy versucht, seinen Kumpel zu finden.

Also dirigiert der Spieler den Außerirdischen bei seiner abenteuerlichen Suche mittels animiertem Mauszeiger (grabschendes Händchen, latschende Füße, laberndes Gebiß oder glotzende Augen) über den Screen. Die jeweils gewünschte Tätigkeit muß über eine Iconleiste angewählt werden, die durch rechten Mausklick erscheint und in der auch Speicheroption und Inventarzugriff untergebracht sind. Aktionsträchtige Orte und Objekte werden auf Cursor-Berührung namentlich eingeblendet und entlocken einmal beklickt dem guten Chewy einen situationsbedingt mehr oder weniger informativen Kommentar. Bei einigen Rätseln müssen Sie Objekte im Inventar miteinander verbinden. Sowohl Musik als auch deutsche Sprachausgabe sind abschaltbar.

Da die Räume nicht mit vielen überflüssigen Mini-Details überladen sind, bleibt Ihnen pixelgenaues Scannen der Hintergrundgrafik erspart. Auf manchen Bildern wird gescrollt, mögliche Ausgänge zeigt stets ein grüner Pfeil an. Erst wenn in den Räumen eines Schauplatzes alles erledigt ist, geht es weiter zum nächsten. Man übersieht also nichts wichtiges und der Hauptdarsteller kann auch nicht sterben. Das gilt auch für seine Feinde: Chewy ist eine friedliche Angelegenheit und somit durchaus kinderfreundlich. Weder kinderleicht, noch übermäßig anspruchsvoll sind die Rätsel aus-



Chewy muß sich mehrmals verkleiden: In Small Town tritt er im Kürbiskostüm auf...



...und in Big Town als richtiger Rocker!

monika stoschek

Dieses Programm ist der Beweis dafür, daß auch deutschsprachige Abenteuerspiele durchaus witzig sein können, ohne ins Peinliche abzugleiten. Vor allem jüngere Spieler werden an dem schlagfertigen Außerirdischen ihre Freude haben. Doch auch gestandene Abenteurer können sich dem Charme des witzig animierten Alien-Zwergs nicht ganz entziehen, wenn sie sich ein kindliches Gemüt bewahrt haben. Chewys Humor ist frischer als der seiner deutschen Abenteuerkollegen und die Story hat mehr Drive. Unterstützt werden die flotten Sprüche durch die trickfilmartigen Zwischensequenzen. Nur der übergroße Cursor ist manchmal schwer an der gewünschten Stelle zu plazieren, wenn Personen oder Objekte nah beisammenstehen.

Die Schauplätze sind abwechslungsreich gestaltet, aber die Abenteuerreise ist etwas kurz ausgefallen. Ein paar komplexe Schlenker im Handlungsverlauf und bei den Puzzles hätten gut getan. Für Einsteiger OK, doch Adventure-Profis ist der Anspruch etwas zu light.



Chewys Ankunft in Ghost Town

gefallen. Kleine Ungereimtheiten halten sich in Grenzen: So kann unser Held ein Seil nur an einer bestimmten Stelle erklimmen, obwohl es an mehreren Stellen zugänglich wäre.

Die Ausgestaltung der Locations in Comic-Grafik und vor allem die Animation der Spielfigur sind gut gelungen, so daß Anleihen beim Day of the Tentacle-Grafikstil durchaus verzeihlich sind. Der eingebaute Cut-Scene-Player ermöglicht zudem, bereits gespielte Zwischensequenzen erneut anzuschauen, was außer zur Unterhaltung auch als Gedächtnistütze dienen kann. Die Steuerung über die Icon-Leiste klappt zwar passabel, hätte aber vereinfacht werden können, indem der Icon-Wechsel ohne Leiste einfach via rechten Mausklick erfolgt wäre. **(ms)**



Im Inventar kann man sich jedes Objekt genau beschreiben lassen



chewy – escape from F5

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

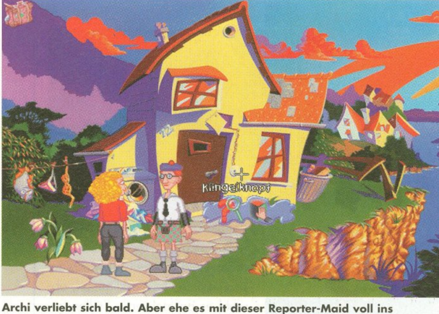
Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Blue Byte
Ca.-Preis:	DM 100,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 18 MByte
CD-Belegung:	ca. 400 MByte
Anzahl Spieler:	1

68

ARCHIBALD APPLEBROOK'S ADVENTURE

Software 2000 gönnt sich nach seiner Unternehmertätigkeit im Baulöwen eine Verschnaufpause und begibt sich auf geruhsamere Abenteuerpfade.



Archi verliebt sich bald. Aber ehe es mit dieser Reporter-Maid voll ins Abenteuer geht, muß er die Klingel reparieren.

Das neue Abenteuerspiel von Software 2000 läßt im Intro kräftig frösteln: Wir sehen eine Forschertruppe mit Schlittenhunden, die hoch im Norden unterwegs durch Eis und Schnee ist. Als die Gruppe auf einen Berg klettert, gerät sie in eine Art ausgebauten Krater. Dort sieht man nur noch, wie sie von einem behaarten Monster bedroht wird. Inwiefern der Bibliotheksangestellte Archibald Applebrook etwas damit zu tun hat, stellt sich erst im Spielverlauf heraus. Klar, daß Hauptdarsteller Archibald bei einem derart »gefährlichen« Beruf eher zum Antiheld taugt, der zunächst nur vom großen Abenteuer träumt.

Entsprechend tolpatschig benimmt er sich denn auch in seinem Schottenrock, wenn Sie ihn mausgesteuert durch die verschiedenen Räume schicken. In denen sind die alltäglichen Abenteueraufgaben zu bewältigen, also Gegenstände einsammeln und am richtigen Ort benutzen. Desweiteren müssen sie in Multiple-Choice-Gesprächen den übrigen Charakteren Informationen entlocken oder sie zu etwas überreden. Es wird nicht gescrollt, sondern umgeschaltet, wenn die Spielfigur den Bildrand erreicht. Der Cursor macht bei Berührung auf interessante Gegenstände aufmerksam. Diese offenbaren auf Klick ein Menü mit den situationsbedingt bestehenden Einsatzmöglichkeiten wie z.B. nehmen, öffnen, benutzen oder drücken. Zugunsten der Bildgröße wurde auf eine ständig sichtbare Steuerleiste verzichtet, sie wird per Mausklick geöffnet und offeriert dann das Inventar. **(ms)**



Auf diesem Zoom-Screen wird gebastelt

Rollentausch: Einige Puzzles lösen Sie aus der Perspektive einer kleinen Spinne.

monika stoschek

Ein deutsches Adventure mit viel Humor – konnte das gutgehen? Spätestens wenn die Spielfigur zum dritten Mal über das Kuhfell gestolpert ist und der Kuhkopf muht, muß man sich zum Lächeln zwingen.
Nichts gegen einen Antihelden, aber die »Ich-bin-ja-nur-ein-armer-kleiner-Loser-Nummer« ist spätestens seit »Larry 5« ausgelutscht. Da lösen selbst noch so brave Grafik und ungelenke Animationen der Hauptfigur kein Mitleid mehr aus.
Naja, die Rätsel stellen zwar nicht den Gipfel der Herausforderung dar, sind aber zumindest halbwegs logisch. Nur die Suche nach pixelkleinen Gegenständen stört gelegentlich.
Die deutsche Sprachausgabe ist arg bemüht witzig, aber OK. Die Musik ist durchschnittlich und nervt wenigstens nicht. Schade, daß die Grafik aus dem hübschem Zeichentrick-Intro im Spiel nicht beibehalten wurde, denn irgendwie wirkt das Ganze ein wenig altbacken.
Alles in allem eher ein Programm für die jüngeren Spieler. Hartgesottene Adventure-Freunde jedoch werden sich schnell knackigere Rätsel (und Helden!) suchen.

archibald applebrook's adventure



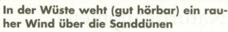
Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Software 2000
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 5 MByte
CD-Belegung:	ca. 260 MByte
Anzahl Spieler:	1

53

ALBION

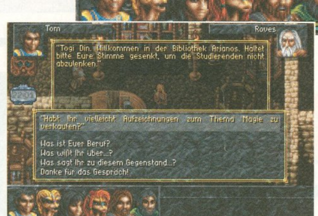
Das deutsche Programmier-Urgestein Erik Simon setzt in seinem neuen Opus auf spielerische Substanz: Albion bietet eine komplexe Story, viele Dialoge und ein taktisches Kampfsystem.



In der Wüste weht (gut hörbar) ein rauher Wind über die Sanddünen

Im Jahr 2227 ist es soweit: Ein Menschheitstraum wird wahr, als Wissenschaftler eher zufällig einen Hyperantrieb erfinden, mit dem es möglich ist, schneller als das Licht zu reisen. Im Zuge dadurch ausgelöster Forschungsaktivitäten zwecks Ausbeutung der Galaxis wird das Riesenraumschiff Toronto in Richtung des Planeten »Nugget« dirigiert.

Das Erkundungs-Shuttle soll von einem Piloten namens Tom Driscoll geflogen werden, in dessen Rolle der Spieler noch an Bord des Mutterschiffs schlüpft. Eine überraschende Wendung läßt den guten Mann dann zum hoffnungsvollen Retter des ganzen Planeten werden.



Dialoge mit anderen Spielfiguren sind oft eine etwas langwierige Angelegenheit

Da der Hauptakteur zu Spielbeginn feststeht, entfällt das Kapitel Charaktergenerierung bei »Albion« komplett. Sie lenken am Anfang Tom Driscoll als einziges Partymitglied durch die Gegend. Die anderen Mitstreiter kommen erst nach und nach hinzu. Die Party kann insgesamt sechs Mitglieder haben, wobei sich an die zehn potentielle Mitkämpfer im weiteren Spielverlauf anbieten. Der jeweilige Anführer der Gruppe wird dann vorangeschickt. Das gilt besonders am isometrischen Überland-Screen, da hier die Akteure brav im Gänsemarsch hintereinander herlaufen. In Städten oder Dungeons wird hingegen auf 3D-Grafik umgeschaltet, so daß man alles aus Sicht der Party sieht. Mit der linken Maustaste steuern Sie die Spielfigur, mit der rechten leiten Sie über Pop-Up-Menüs Aktionen ein. Das Aktionsmenü bietet der Situation angepaßte Tätigkeiten wie: manipulieren, Gegenstand verwenden, etc.

Der Balken für die Lebenspunkte ist ständig unterhalb des Hauptbildschirms zu sehen ist; bei zauberhaften Charakteren kommt zusätzlich einer für Magiereserven dazu. Für weitere Informationen über die Partymitglieder rufen Sie den Charakterbildschirm auf. Er zeigt Ausrüstung und Rucksack-Inhalt, beides ist durch Gewicht und Anzahl der Slots zum Ablegen begrenzt. Das linke Drittel des Bildschirms ist in drei Sub-Screens unterteilt, die auf Klick Infos über Charakterwerte, Fähigkeiten und Körperkonditionen offenbaren. Die



Das Dschungelszenario präsentiert sich im schönsten Fleurop-Grün



Am Charakterbildschirm kann man sich auch Infos über mitgeschleppte Gegenstände ansehen

im wettbewerb

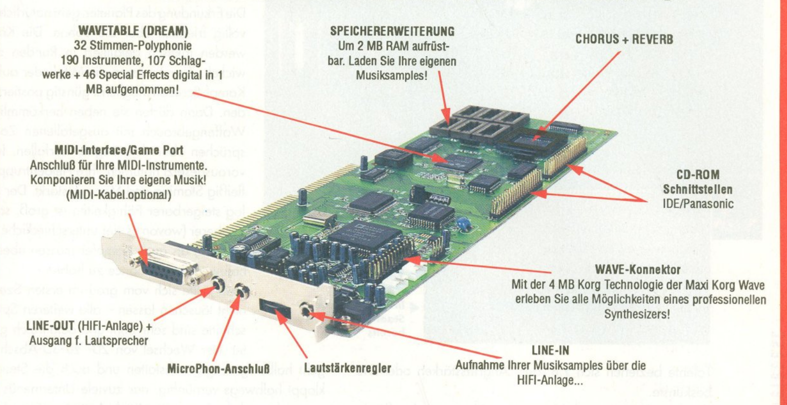
Magere Zeiten für Rollenspieler – da kommt Albion gerade recht. Es schließt fast zu Attics ausgreiftem zweitem »DSA«-Spiel »Sternenschweif« auf. In punkto Atmosphäre und Design-Feinschliff macht Übervater Ultima dem Nachwuchs allerdings immer noch was vor. Recht schwere Taktikkämpfe en masse bietet auch das zweite »Dark Sun«-Rollenspiel von SSI. Das flotte Al Qadim ist mit seinen Action-Kämpfen hingegen für Einsteiger die bessere Wahl.

Spiel	Wertung
Pagan – Ultima 8	89
Sternenschweif	75
ALBION	**75**
Al Qadim	74
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	72

MULTIMEDIA by GUILLEMOT: NUR VOM FEINSTEN...

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Endlich echte Musikinstrumente in Ihrem PC!
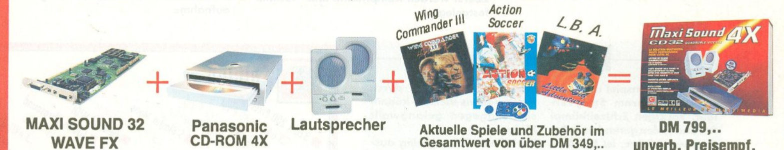


Inkl.: MIDISOFT Recording Session und Sound Impression für Windows + Sequenzer Cakewalk Express.
(Handbücher und Software werden in deutscher Sprache geliefert)
Kompatibilität: Windows 95 und 3.1, General Midi, Sound Blaster, Wave Blaster, MPU 401, MPC 3 ...

MAXI SOUND 32 WAVE FX bietet Ihnen alle Vorteile der letzten technologischen Entwicklung. Hochwertige Tonwiedergabe durch Wavetable-Synthese mit 32 Stimmen-Polyphonie, Chorus und Reverb sowie über 300 Instrumente und Special Effects, verwandeln Ihren PC in ein Orchester. Durch das Maxi Korg Wave Upgrade wird die Maxi Sound 32 Wave FX zu einem professionellen Synthesizer, der Ihrer musikalischen Fantasie keine Grenzen mehr setzt!

unverb. Preisempf DM 289,..

Multimedia - All In One : MAXI SOUND CD 32 4X



GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr
Tel:0 208 47 95 38 Fax: 0 208 47 95 03

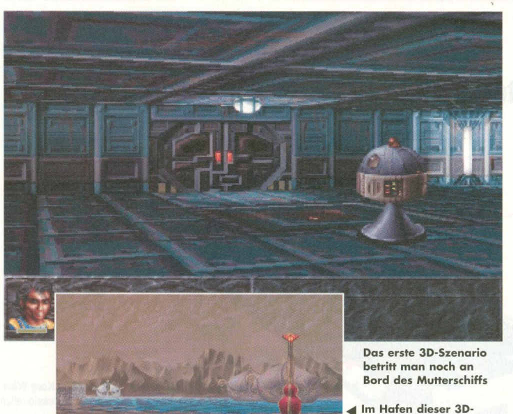
F: GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: (33) 99 08 90 88 Fax: (33) 99 08 94 17
Schweiz:
CP 126 1000 LAUSANNE 19
Tel: (41) 31 869 01 16

Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.



Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über Ihre Produkte.
Ich bin: Händler ☐ Enduser ☐
Name...Vorname.................................
Firma..
Str...
Ort..
PLZ...Tel...

Coupon retournieren an: GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr



Das erste 3D-Szenario betritt man noch an Bord des Mutterschiffs

◀ Im Hafen dieser 3D-Stadt dämmert es bereits

sprächspartner in Stichworte weiterverzweigt. Dort kann bis zum Umfallen nachgefragt und am Ende der Liste sogar ein Begriff eingetippt werden. »Abgearbeitete« Stichworte werden farblich markiert.

Die Erkundung des Planeten geht natürlich nicht völlig friedlich über die Bühne. Die Kämpfe werden taktisch detailliert in Runden abgewickelt. Zuerst müssen die Mitglieder auf dem Kampf-Screeen möglichst günstig postiert werden. Dann dürfen sie neben herkömmlichem Waffengebrauch mit ausgefallenen Zaubersprüchen über den Gegner herfallen. Immer vorausgesetzt natürlich, ihre Heldentruppe hat fleißig Stamina und Mana gestärkt. Der Katalog steigerbarer Fähigkeiten ist groß, sowohl Zauberer (wovon es vier unterschiedliche Klassen gibt) als auch Kämpfer müssen üben, um halbwegs eine Chance zu haben.

Man sollte sich vom grau im ersten Szenario nicht täuschen lassen – alle weiteren Spielabschnitte sind sehr bunt und detailreich gestaltet. Der Wechsel von 2D- zu 3D-Abschnitten geht halbwegs zügig vonstatten und auch die Steuerung klappt halbwegs vernünftig, nur zuviele Untermenüs hemmen gelegentlich ein wenig. Mittels Automapping wird die Orientierung in den 3D-Levels erleichtert. **(ms)**

Talente beziehen sich z.B. auf Angriffsstärken oder Diebeskünste.

Unsere Gruppe erlebt an der Planetenoberfläche Tag/Nacht-Rhythmen. In den Dungeons wird die Sehfähigkeit sowohl vom Equipment als auch von der jeweiligen Klasse der Mitglieder beeinflußt, da Katzenartige z.B. nachts besser sehen. In allen Szenarien gibt es Personen, die man freiwillig ansprechen darf und solche, denen man nicht aus dem Weg gehen kann, weil letztere die Story entscheidend vorantreiben. Von vier Standardaussagen wird je nach Ge-



Zuerst werden Kampftaktik und -technik festgelegt...



...dann sehen Sie die Auswirkungen in Nahaufnahme

monika stoschek

Wer ein Rollenspiel mit leicht konsumierbarem Storyverlauf, zackigen Echtzeitkämpfen und vielen gerenderten Sequenzen möchte, ist bei Albion an der falschen Adresse. Es ist was für Leute, die sich auf genaue Beschreibungen der Spiele-Welt einlassen und diese so intensiv wie möglich kennenlernen wollen.

Das gilt auch für andere wichtige Programmteile wie das Kampfsystem. Rollenspieler mit einer Vorliebe für ausgefeilte Taktiken werden ihren Spaß an den anspruchsvollen Kloppereien haben. Wer am liebsten in fixer »Beholder«-Manier echtzeitmäßig durch die Dungeons metzelt, könnte sich hingegen gelangweilt fühlen.

Vor allem die sorgfältig ausgearbeiteten Szenarien sorgen für Atmosphäre. Die 3D-Abschnitte sind grafisch eindrucksvoll geraten. Nur die wie auf Schienen mechanisch herumsurrenden Personen kratzen am guten Eindruck. Albion stemmt sich gegen die Trends zur spielerischen Leichtigkeit. Ein grundsolides Rollenspiel deutscher Produktion, das Fans komplexer Hit-Points-Sagen zu schätzen wissen.



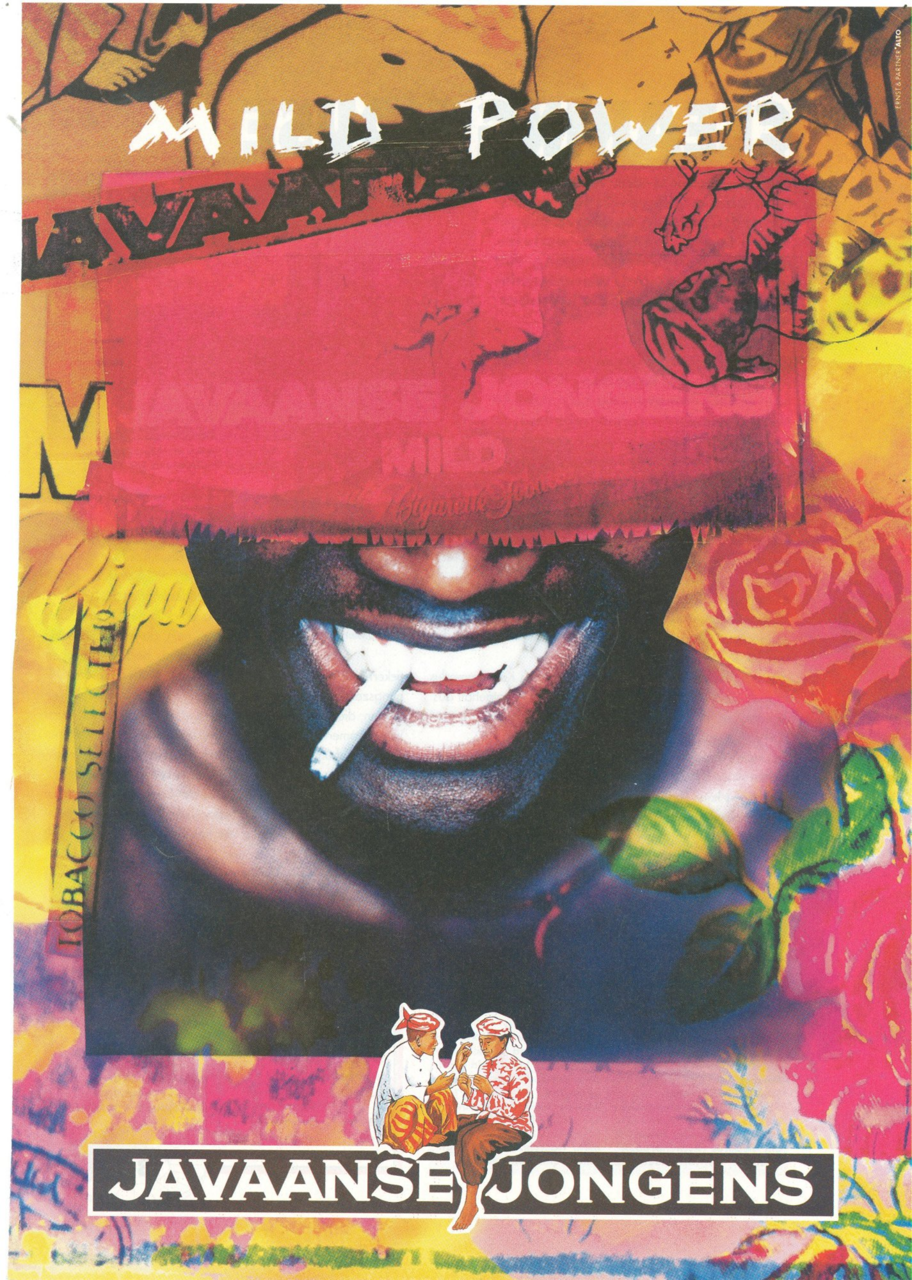
albion

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Blue Byte
Ca.-Preis:	DM 120,- DM
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 3 MByte
CD-Belegung:	ca. 140 MByte
Anzahl Spieler:	1

75


MILD POWER
JAVAANSE JONGENS
MILD
TOBACCO SELECTED
JAVAANSE JONGENS

CLEARING HOUSE

Sie wollen nicht das Risiko eingehen, an die liebenswürdige Staatsanwaltschaft von Singapur ausgeliefert zu werden? Dann beschränken Sie sich beim Umgang mit Insider-Wissen und Warentermingeschäften lieber auf die kreuzbrave Computerbörse.



Bei soviel steifer Hochfinanz entbehrt die Grafik etwas Glanz

Anlagetips von wildfremden Menschen – vielleicht sollten Sie doch lieber Lotto spielen?

Zocken Sie mit Geld (das Sie noch gar nicht haben) an internationalen Börsen herum, dann spricht man von einem »Warentermingeschäft«. Geben Sie hingegen Geld, das Sie sauer erarbeitet haben, im Softwareladen leichtfertig aus, nennt man diese Transaktion »Kauf«. Ihr Kapital ist weg und kann keine Zinsen mehr einbringen. Das einzige, das jetzt womöglich wächst, ist die Staubschicht, welche sich in den nächsten Wochen auf der Spielepackung ansammelt.

»Clearing House« läßt Sie an internationalen Börsen um Kaufoptionen für Kartoffeln, Schweinebäuche und ähnlich spannende Güter dealen. Im Karrieremodus ist man um Mehrung von Firmenkapital und Privatgehalt aus. Je erfolgreicher der Jung-Zocker, desto größere Geldmengen darf er bewegen.

So viele Waren, so wenig Rat. Wo kommt eigentlich dieses Insider-Wissen her? Bei Clearing House ist das ganz einfach: Zum einen kann man dem Wirtschaftsteil der Zeitung trauen oder belabert diverse Gestalten, die am Flughafen oder im Pub herumhängen. Mancher Zeitgenosse verrät ob Ihrer schönen blauen Augen seine Kursprognosen; andere Personen wollen hingegen für die Tips bezahlt werden.

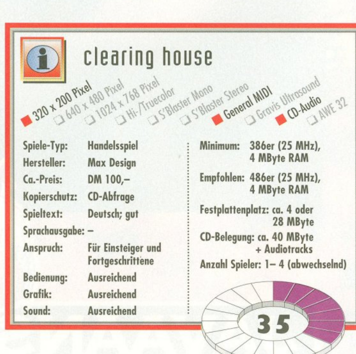
Das Pendeln zwischen Broker-Büros, Banken, Flughafen und heimischer Firma wird durch Fahrsequenzen zur langwierigen Angelegenheit. Selbst innerhalb des Bürogebäudes können Sie nicht einfach per Mausklick in ein anderes Zimmer springen, nein, da muß schon eine Fahrstuhl-Animation her. Rechts oben tickert eine Uhr den Spielverlauf herunter. Außerhalb der Öffnungszeiten müssen Sie vor verriegelten Börse- und Banktüren warten; die Kneipe macht hingegen erst um 17 Uhr auf. Durst ist schlimmer als Heimweh: Souverän flitzen Sie im weiteren Spielverlauf um die halbe Welt, um Ihre internationalen Transaktionen auszuweiten. Bis zu vier Spieler können um den schnöden Mammon rangeln. Die Stärke der Computergegner ist in drei Stufen einstellbar. High-Score-Listen verewigen die größten und effizientesten Raffer der Spielgeschichte. **(hl)**

heinrich lenhardt

Warentermingeschäfte sind bei weitem nicht so unterhaltsam wie »Monopoly«, sondern sturzlangweilig. Kann sein, daß beim Verjubeln von echtem Geld genug Adrenalin-Kicks aufkommen; in simulierter Form sollte der Broker-Alltag nur mit Beipackzettel gereicht werden: Längeres Spielen kann Ihre geistige Frische beeinträchtigen.

Da kann man positive Aspekte zusammenkratzen, wie man will: Clearing House ist ein biederes Nischenprodukt, das mir nur unwesentlich mehr Spaß gemacht hat als meine Windows-95-Installation. Das umständliche Geldraffen in der abgehobenen Hochfinanzwelt ist mangels Ironie und Ideen so fade wie ungesalzene Pommes.

Für ambitionierte Sparkassen-Bedienstete und Handelsblatt-Abonnenten könnte ein Fitzelchen Unterhaltungswert rausspringen. Aber wer sich intensiv mit der Materie befassen will, bekommt bei »Capitalism« oder »A IV Networks« mehr Komplexität und grafischen Feinschliff geboten.



clearing house

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ☐ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Handelsspiel
Hersteller:	Max Design
Ca.-Preis:	DM 100,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (25 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (25 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 oder 28 MByte
CD-Belegung:	ca. 40 MByte + Audiotracks
Anzahl Spieler:	1– 4 (abwechselnd)

35

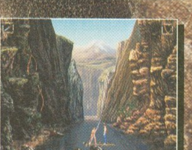
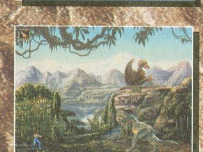
BERMUDA SYNDROME

EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschosssen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J.Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta)...19.6.1942...




Windows '95 ist eingetragenes Markenzeichen von Microsoft Deutschland

- Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln
- Vier große Welten:
Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt
- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert
- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen
- orchestraler Soundtrack
- Internet: http://www.musicpark.com

FÜR WINDOWS '95 & WINDOWS 3.1



BMG INTERACTIVE Entertainment

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

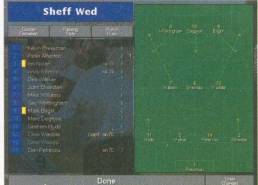
Statistikwerte im Dutzend billiger, ganze Hundertschaften von Spielern – aber die Anzahl der Gähner kann sich beim neuesten Allerwelts-Fußballmanager auch sehen lassen.

Höhepunkt des grafischen Schaffens: Die Texte, mit denen der Spielverlauf beschrieben wird, sind immerhin hochauflösend.

Auswendiger als die Tageskarte von »Onkel Ivo« kennt der arme PC Player-Redakteur die Bestandteile jeder »neuen« Fußballmanager-Simulation. Wer glaubt, daß Spieletester ein jederzeit spaßiger Job ist, der werde mal mit dem Etikett des Experten für »Bundesliga Manager« & Co. behaftet: Bloß weil mir zwei, drei Vertreter dieser Sparte mal ernsthaft Spaß gemacht haben, muß ich jetzt mein Leben lang büßen. Unerbittlicher als neue Flipper prasseln Fußball-Strategiespiele ins Eingangsfach.

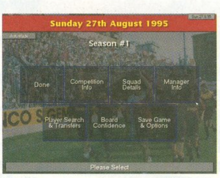
»Championship Manager 2« stammt von Domark. Sie betreuen einen beliebigen Club im englischen oder schottischen Fußballbetrieb. Alle Ergebnisse, Tabellen und Spieler von jedem Verein bis runter zur Provinzliga werden genau berechnet. So können Sie z.B. jederzeit nachvollziehen, wie der Moralwert des Ersatz-Linksaußen vom Tabellenvorletzten der Dritten Liga aussieht. Zwischen den Spieltagen führt dieser Verwaltungsaufwand allerdings immer wieder zu sekundenlangen Wartepausen.





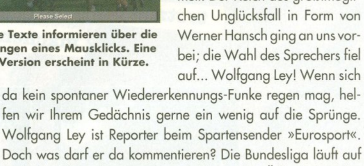
Nach jedem Einsatz wird die Leistung unserer Jungs bewertet. Mit solchen Erkenntnissen gerüstet, feilen wir an den taktischen Nuancen der Mannschaftsaufstellung.

Von dieser Detailbesessenheit zehrt das Programm. Die Funktionsfülle endet nämlich bei Aufstellung und Spielersuche; viel mehr strategische Entscheidungen haben Sie nicht zu fällen. Kann man z.B. bei »Hattrick«, »Bundesliga Manager« und Konsorten bis zur x-ten Pommesbude das Stadion zum Erlebnispark ausbauen, kommt hier die Baubranche zum Erliegen: Championship Manager 2 versagt uns solchen Expansionsdrang ebenso wie das Aushandeln von Sponsoren-Deals. Und wer sich schon so auf das Erscheinen von Werbe-Enblemen auf den Trikots seiner Superkicker gefreut hat, der sei in gewisser Hinsicht getröstet: Eine grafische Umsetzung des Spielgeschehens findet streng genommen nicht statt. Zur Darstellung des Matchverlaufs dienen lediglich Texte Marke »Freistoß an der Strafraumgrenze«.



Prägnante Texte informieren über die Auswirkungen eines Mausklicks. Eine deutsche Version erscheint in Kürze.

Damit die Phantasie des Spieles nicht überfordert wird, gibt es zumindest akustischen Beistand: Domark verpflichtete einen Sportreporter, der zum Geschehen passende Sätzchen murmelt. Der Kelch des größtmöglichen Unglücksfall in Form von Werner Hansch ging an uns vorbei; die Wahl des Sprechers fiel auf... Wolfgang Ley! Wenn sich da kein spontaner Wiedererkennungs-Funke regen mag, helfen wir Ihrem Gedächnis gerne ein wenig auf die Sprünge. Wolfgang Ley ist Reporter beim Spartensender »Eurosport«. Doch was darf er da kommentieren? Die Bundesliga läuft auf Sat1, die Champions League auf RTL und die Öffentlich-Rechtlichen geiern hinter jedem noch so zweitklassigen Pokalspiel



heinrich lenhardt

Abteilung »Mühe gegeben«: Die deutsche Version enthält statt englischer Teams die Vereine aus Bundesliga & Co. Neben den Bildschirmtexten wird auch die Sprachausgabe übersetzt, damit's keinen Atmosphäre-Malus gibt. Damit kommt Championship Manager 2 ins obere Mittelfeld, aber zu einer zwingenden Kaufempfehlung reicht es nicht aus. Fußballmanagement-Fans bekommen zwar viel Spielerstatistiken und Aufstellungs-Poker geboten, doch das Rad wird hier nicht neu erfunden. Die Menüs sind übersichtlich und aufgeräumt, bieten aber nicht gerade viele Funktionen im Detail. Natürlich ist das alles nett spielbar und nicht bar jeglichen Unterhaltungswertes, aber diverse deutsche Konkurrenzprodukte haben einfach mehr drauf.



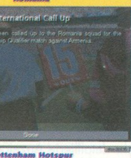
im wettbewerb

Auf CD-ROM ist Ascons »Anstoss« immer noch die erste Wahl für Fußball-Strategen. Die gelungene Mischung aus überschaubarer Bedienung und spielerischer Abwechslung überzeugt. Ikarions »Hattrick« fängt den Namensvetter von Software 2000 dank besserer Bedienung ab. »Championship Manager 2« verliert sich im Graue-Maus-Bereich; »ran-Trainer« verteidigt indes wacker die rote Laterne.

Spiel	Wertung
Anstoss Doppelpaß	86
Hattrick	78
Bundesliga Manager Hattrick	75
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	**60**
ran-Trainer	18

her. Für Eurosport bleiben Zusammenfassungen quer aus Europa übrig. Nach dem Studium der schönsten Treffer aus Belgien macht die anschließende Schlafvorbereitung bei »Talk im Turm« bekanntlich doppelt so viel Spaß.

Die Sprachausgabe-Phrasen passen halbwegs zum Geschehen, wiederholen sich aber bald und sind nicht gerade sonderlich originell. Unfreiwillige Komik beschert allenfalls kernige Sportreporter-Grammatik wie »Der Torwart hat gut gestanden«. Werden Ver- einsnamen an einen Satz drangehängt, bekommt die Betonungskurve einen hörbaren Knoten.



Bemerkenswert ist ferner das brave Verhalten des Publikums: Erst wenn der Reporter das bereits gefallene Tor als solches erwähnt hat, wird gejubelt. Wer soviel Spaß nicht verträgt, schalte den Kommentar einfach ab. Anschalten dürfen Sie hingegen eine Automatik-Funktion, die Ihnen die Mannschaftsaufstellung abnimmt.

(hl)

Tottenham Hotspur – Middlesbrough Approach For Caskey – Middlesbrough have made an offer for Darren Caskey. Cash Offering £1.2M

Nationalelf-Einsätze und Abwerbeangebote: Sie werden genau über Vorfälle im Dunstkreis Ihrer Spieler informiert.



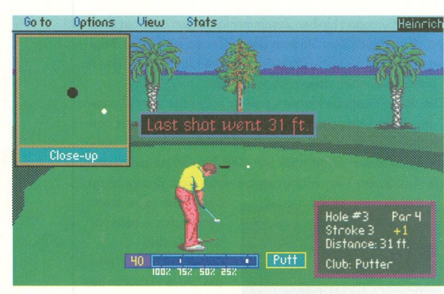
Hall of Fame

PGA TOUR GOLF

Anläßlich der Veröffentlichung von »PGA Tour '96« blicken wir zurück in die Computergolf-Geschichte. Seit den 80er Jahren findet in dieser Sparte ein Zweikampf zwischen Access und Electronic Arts statt – to be continued...

Alle Computergolf-Simulationen haben ihre Wurzeln in der Commodore-64-Ära. Die Firma Access machte in den 80ern zunächst durch ideologisch durchtränkte Actionspiele wie »Raid over Moscow« von sich reden. Technisch waren diese 8-Bit-Titel bemerkenswert, doch die Bundesprüfstelle konnte sich an Feinheiten wie digitalisierten Röchlern nicht so recht erfreuen: Die Ballerorgien landeten auf dem Index.

Umso radikaler war die Kehrtwendung, die 1986 mit »Leader Board« beschritten wurde. Hier simulierte Access die ausgesprochen friedliche Sportart Golf, bei der schlimmstenfalls kleine Hoppelhäschen zu Schaden kommen, denen ein verirrter Ball den Eingang zum Bau eindellt.



Die 3D-Grafik vom Ur-PGA war nicht sonderlich komplex, aber fix. Selbst auf einem 286er gab's nur minimale Bildaufbau-Zeiten.

Spielehistorisch viel relevanter waren Grafik und Steuerung, an denen sich alle anderen Golfprogramme bis zum heutigen Tag orientierten. Zum einen wurde die 3D-Ansicht des Platzes für jeden Abschlagort neu berechnet; zum anderen mußte man mit geschickten Feuerknopf-Klicks eine rasch umhersausende Anzeige zum Stillstand bringen. Je dichter die so festgelegten Stoppunkte an der Idealmarke lagen, desto stärker und gerader der Schlag.

Für den PC erschien erst Jahre später eine technisch nicht gerade berauschende Umsetzung von Leader Board. Bevor Access dann in den 90ern mit »Links« das Golf-Genre neu revolutionierte, kam Electronic Arts zum Zug. Das 1990 veröffentlichte »PGA Tour Golf« klaute die Steuerungsidee von Leader Board. Dazu gab's 16-Farben-EGA-Grafik, vier Golfplätze und – Novum! – einen Turniermodus. Beim Ringen um Preisgelder und Weltranglisten-Position bekamen Solo-Spieler ein nettes Motivationspölsterchen geboten. Bemerkenswert auch die sehr detaillierte Anzeige der Grün-Unebenheiten.



Die besonderen Kennzeichen von PGA anno 1990: Die detaillierte Spezialansicht des Putting Green (unten) und der Turniermodus.

PGA entpuppte sich als das perfekte Einsteiger-Golf. Neben der soliden Steuerung war die Entschärfung der Platzbedingungen beachtenswert. Außer Sandbunkern lauerten nicht viele Gefahren auf dem Weg zur Fahne. Ernsthafte Baumbestände und Gebüsch kamen dann bei der nächsten Generation zum Zuge, die 1994 mit »PGA Tour Golf 486« das Licht der Öffentlichkeit erblickte. Erst vor wenigen Wochen erschien mit »PGA Tour '96« der jüngste und bislang beste Sproß der Serie. Der einsame Golf-Zweikampf zwischen Electronic Arts und Access geht indes weiter. Der sagenumwobene Links-Pro-Nachfolger soll 1996 erscheinen; die restliche Konkurrenz kommt hingegen nicht mit. Jüngere Golf-Versuche von Firmen wie Interplay, Ocean oder Empire entpuppten sich als spielerisch schwach. **(hl)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Electronic Arts bereits im Jahre 1987 seine erste Golf-Simulation für den PC veröffentlichte? »World Tour Golf« hatte den damals üblichen vierfarbigen CGA-Depressions-Look. Das bewahrte Heinrich Lenhardt seinerzeit nicht vor drolligen Äußerungen: »Auf einem PC ein tolles Spiel zu programmieren, ist bekanntlich nicht gerade eine der einfachsten Aufgaben«...**
- **...seit der letztjährigen PGA-Version Steve Cartwright im Produktionsteam sitzt? Der Videospiele-Veteran programmierte in den frühen 80er Jahren Atari-Modulklassiker wie »Frost Bite«.**
- **...in den letzten Jahren mehrere PGA-Module für das Sega Mega Drive erschienen? Die Golfserie gehört damit zu Electronic Arts' erfolgreichsten Ausflügen in die Videospiele-Welt.**

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ro)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur; verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Bleifuss: © Virgin Interactive Entertainment. Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

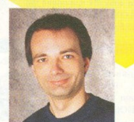
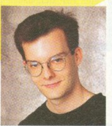
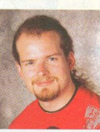
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



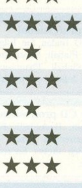
Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.


TITEL

Titel	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Florian Stangl	Monika Stoschek
Albion	★★★	★★★★	★★★	★★★
Alien Odyssey	★★	★★	★★★	★★★
Arcade Mania	★	★	★	★
Archibald Applebrook's Adv.	★	–	★★	★
Caesar 2	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Capitalism	★★★	★★	★★★	–
Championship Manager 2	★★	★	★	★★
Chewy – Escape From F5	★★	★★	★★★	★★★
Clearing House	★	★	★	★
Fatal Racing	★★★	★★★	★★★★	★★★
Frankenstein Through the Eyes	★★★★	★★★	★★★	★★★★
Fury^3	★★	★★	★★★	★★
Heoroes Of Might& Magic	★★★	★★★★	★★	★★★
Loadstar	★	★★	★★	★★
Monopoly	★★★	★★★	★★★	★★★
3D Ultra Pinball	★★★	★★	★★	★★★
Qwirks	★★★	★	★★★	–
Sensible World of Soccer	★★★★	★★	★★	★★★
Sim Isle	★★	★★	★★	★★
Skaphander	★	★	★	★★
Steel Panthers	★	★★★	★★	★★
Transport Tycoon Deluxe	★★★★★	★★★	★★★	★★★
Turrican 2	★★	★★	★★	★★★
Wetlands	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
Witchaven	★★	★★★	★★★★	★★
Whoop	★	★	★	★
Worms	★★	★★	★★★	★★
Zoop	★★★★	★	★★★★★	★★★






– = Spiel konnte nicht bewertet werden

Mo - Fr 11:00 - 17:00 Uhr Telefax 02204/57096

Spacegames CD professional
Die besten Weltraum-Action Spiele für Ihren PC. U.a. enthalten: Asteroid, Battle Star, Blasteroids, Galaga, Major Striker, Overkill, Spacebats, Thunder Zone, Win Trek, uvm.
Art.-Nr. S004.......................................nur 14,90 DM

205 Games Edition 3/95
Die aktuellste Mustang Spiele-CD. 205 PD & Shareware Spiele aus den Bereichen Aktion, Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, für DOS und Windows.
Art.-Nr. G005.......................................nur 9,90 DM

Die Flight CD
Diese CD enthält mehr als 1000 Shareware-Szenerien und AddOns zum Microsoft Flugsimulator 4 und 5. Die zahlreichen Sounds machen das Fliegen zu einem Ohrenschmaus.
Art.-Nr. D011.......................................nur 22,90 DM

Night Owl 17
Die bekanne Shareware-CD aus Amerika nun in der aktuellsten Ausgabe. Enthält Bürosoftware, Spiele, ClipArts, DTP, Fonts, Animationen, DFÜ, Utilities, Magazine, uvm.
Art.-Nr. N001.......................................nur 39,90 DM

Astronomie CD Professional
Diese CD enthält ausgewählte Programme zu Thema Astronomie wie z.B.: Astrocalc, PC-Planetarium, Expert Astronomer, Lunar Celipse, Solar System, PC-Sonnenbahn, usw.
Art.-Nr. A003.......................................nur 14,90 DM

Razor Mix Volume 4
CD-ROM mit 20 Programmen versch. Thematik u.a. Gehälter & Bezüge, Banl- & Postleitzahlen, Fax-Vorlagen, 25 MB Erotik, 70 Treiber und erste Win 95-Programme
Art.-Nr. R002.......................................nur 17,90 DM

Razor Mix Volume 3
CD-ROM mit 40 Werbespielen, brandneue Level und Zusätze für Heretic, der brandneue Erotikhit Dr. Love, Tips & Tricks, Anwenderprogramme und viele Treiber.
Art.-Nr. R001.......................................nur 17,90 DM

Pinball CD professional
Auf dieser CD finden Sie folgende Flipperspiele: Willi`s Pinball, Super Android, Pinball Dreams 2, Pinball Phantasies, Silverball, Protec Pinball, Julietta und Spider Pinball
Art.-Nr. P009.......................................nur 14,90 DM

Sportgames CD professional
Enthält Fußball, Basketball, Football, Golf, Baseball, Radrennen und Turmspringen. Lassen Sie sich dieses Sportspielespektakel nicht entgehen.
Art.-Nr. S003.......................................nur 14,90 DM

Megastorm Games Doppel-CD
Mehr als 1000 Spiele für DOS, Windows und OS/2 erwarten Sie auf diesen 2 CD`s. Action, Arcade, Abenteuer, Denkspiele, Brettspiele, Kartenspiele und 1 Mindscape-Bonus-CD.
Art.-Nr. M004.......................................nur 29,90 DM

Communication II
Die Communication II enthält alles, was Sie für den erfolgreichen Start ins Online-Leben benötigen. Massenweise Programme für: BTX, ISDN, Internet, Voicemail, Compuserve, uvm.
Art.-Nr. C006.......................................nur 49,90 DM

Soft World 95
95 Programme für Win 95 wie z.B.: Dienstprogramme, Datenübetragung, Programmierung, Bürosoftware, Musik/Sound, Grafikbearbeitung, Freizeit, Treiber, Spiele, uvm.
Art.-Nr. S002.......................................nur 25,90 DM

Top Win 95
Diese günstige CD-ROM enthält brandneue Programme und Utilities für Windows 95.
Art.-Nr. T013.......................................nur 24,90 DM

Win pack 95
Alles, was Sie jetzt brauchen. Windows 95-Softwarekatalog, interaktive Antwortsammlung, aktuelle Treiber & Tools, exclusive Demos und Previews, echte 32-Bit Spiele, uvm
Art.-Nr. W003.......................................nur 66,90 DM



C64'er CD-ROM für Amiga und PC
Diese CD entält u.a. 120 "64er"-Programmservicedisketten von 8/84 - 5/94 als Disk-Images. 100 "64er"-Sonderheftdisketten, "Personal C64" in der neuesten Version, und vieles mehr.
Art.-Nr. C003.......................................nur 27,90 DM

D-Atlas für Windows
Routenplanung für Deutschland. Über 14.000 Orte, 104 Bereichskarten und 24 Citypläne. Europa-Atlas mit über 4.000 Orten 23 City-Pläne. World-Atlas mit Städten und Ländern.
Art.-Nr. D009.......................................nur 47,90 DM

D-Info 1995
Adress- und Telefonauskunft Deutschland. Auswahl eines Ortes über die PLZ, Bundesweite Identifikation des Teilnehmers über die Telefon Nr. Für DOS und Windows
Art.-Nr. D007.......................................nur 47,90 DM

D-Jure Deutsche Gesetze Gesamtausg.
Alle deutschen Gesetze auf einer CD-ROM. Übersichtsliste mit Paragraphenüberschriften, komfortable Suchfunktionen, Notizfunktion zu den Gesetzestexten, Ausdruck der Gesetze.
Art.-Nr. D010.......................................nur 47,90 DM

Geo City Route
Der Routenplaner für die Stadt. Auf dieser CD sind 50 Stadtpläne der größten deutschen Städte. Dynamisches Zoomen im Stadtplan mit höchster Detailtreue.
Art.-Nr. G006.......................................nur 89,90 DM

GeoGrafix
Der Reise- und Informationsatlas mit Routenplaner. Vektorkarte mit Bundes,- Landes,- Kreisgrenzen. frei zoom- und skalierbar, Ausführliche Hotelführer, uvm.
Art.-Nr. G004.......................................nur 89,90 DM

Geo Route
Egal wohin sie wollen, Sie finden es auf dieser CD-ROM. Die vollelektronische Straßenkarte für Deutschland zeigt Ihnen wo es lang geht, egal ob Autobahn, Bundes- oder Landstraße.
Art.-Nr. G002.......................................nur 59,90 DM

Intr'acter Volume 1 Music Interaktiv
Inteaktiver und brandaktueller Musik-Katalog mit mehr 50.000 Tracks finden Sie auf dieser CD-ROM. 5,5 h Hörvergnügen, über 700 Musiktitel zum Reinhören und 32 Videos.
Art.-Nr. I002.......................................nur 29,90 DM

ADAC Special Gebrauchtwagen 95
Die geballte Kompetenz von ADAC und DAT auf CD-ROM: ca. 700 in Deutschland erhältliche Gebraucht-KFZ's mit Preisen ab Baujahr 1986 in der großen Multimedia-Datenbank.
Art.-Nr. A002.......................................nur 69,90 DM

ADAC Special Auto 1995
Die geballte Kompetenz des ADAC auf einer CD-ROM: ca. 1400 in Deutschland erhältliche Serienfahrzeuge in einer Multimedia-Datenbank. Großes Farbbild zu jedem Auto.
Art.-Nr. A001.......................................nur 69,90 DM

Motorad Disc Vollversion 2
Faszination Motorrad. Über 1000 Motorräder mit technischen Daten und Preisen, Reifenfreigaben, 3000 Händler, Auspuffanlagen mit Sounds und mehr als 4000 Farbbilder.
Art.-Nr. M001.......................................nur 49,90 DM

WinBTX Mozart (Vollversion)
Ein Multimedia BTX-Decoder mit Features wie z.B.: CEPT-Protokoll, Photo-BTX, BTX-Sound- und Sprachausgabe, Iconmenüs für alle BTX-Funktionen & turboschneller Bildaufbau.
Art.-Nr. W002.......................................nur 37,90 DM

Ran an die Kohle `95
Das Programm für jeden Arbeitnehmer. Verringern Sie Ihre gesetzlichen Abzüge durch legale Gestaltungen. Der einfachste Weg zur Gehaltsoptimierung. Steuerlich absetzbar!
Art.-Nr. R003.......................................nur 25,90 DM

Focus Ratgeber Medizin
1000 deutsche Top-Ärztinnen und- Ärzte: Was Sie leisten. Vierzehn Krankheitsfelder: Wie man die Symptome erkennt. Mit welchen Krankheitsverläufen zu rechnen ist.
Art.-Nr. F003.......................................nur 149,80 DM

Das Wunder unseres Körpers
Die faszinierende Entdeckungsreise in das innere des menschlichen Körpers mit Bau und Funktion des Organismus. 172 Animationen, 45 Minuten gesprochener Text, 100 Farbbilder.
Art.-Nr. D015.......................................nur 249,00 DM

Deutsche Rechtschreibung
Ein Standardwerk der deutschen Rechtschreibung nach den für die Schule verbindlichen Regeln. Neu bearbeitete und aktualisierte Fassung mit 115.000 Stichwörtern.
Art.-Nr. D014.......................................nur 54,90 DM

Video News 95 INTERAKTIV!
100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Inhaltsbeschreibungen, Hintergrundinfos, Kommentaren und ca. 200 Bildern. Zusätzlich 24 Filmausschnitte.
Art.-Nr. V001.......................................nur 28,90 DM

PC Lexikon INTERAKTIV
Lexikon mit über 2000 Fachbegriffen, 340 Bildern, Animationen und Audiodateien rund um den PC, inkl. 3 Ratgebern zu den Themen OS/2, Multimedia und Farben.
Art.-Nr. P007.......................................nur 54,90 DM





PC Check
Komplette Diagnose-CD in deutsch und englisch. Pentiumtest, RS Commander Dateimanager speziell für CD-ROM, PC Check 2.0, CD Bench (Analyse, Perfomance)
Art.-Nr. P010.......................................nur 39,90 DM

Patchwork 2 & 3 Doppel-CD
Patches, Treiber, Freshups für Ihre Software. Diese CD-ROM plus Bonus CD, garantiert einen schnellen und kostenlosen Support für Treiber, Patches usw. für Windows & OS/2.
Art.-Nr. P008.......................................nur 46,90 DM

WordStar 2.0
Textverarbeitung und DTP in einem Paket.Ob einfaches Memo, Serienbrief oder farbenfrohe Broschüre. Wordstar ist eine professionelle Textverarbeitung mit guten DTP-Funktionen.
Art.-Nr. W004.......................................nur 89,00 DM

Der rosarote Panther
Der schärfste und coolste Kater jetzt auf Ihrem PC. Genießen Sie Bildschirm-Entertainment der Extraklasse mit: extravaganten Bildschirmschonern, Filmausschnitten und Bildern.
Art.-Nr. D012.......................................nur 64,90 DM

NHL Hockey 95
Eishockeysimulation mit zwei neuen NHL-Teams, Videoclip-Highlights der echten NHL-Action und NHLPA-Spieler, Musik, Stimmen in CD-Qualität, hochauflösende Grafike
Art.-Nr. N002.......................................nur 99,90 DM

Fifa International Soccer
48 internationale Teams und 960 Spieler mit jeweils 13 untersch. Fähigkeiten erwarten Sie in dieser Fußballsimulation. Begleitet von digitalisierten Sprechchören und Buhrufen.
Art.-Nr. F004.......................................nur 99,90 DM

Rugby World Cup 1995
Lebensecht modellierte Spieleranimationen in 3D. Verblüffend realistisches Gameplay, Rucks, Mauls, Lineouts, Scrums. Original Videosequenzen runden dieses Spiel ab.
Art.-Nr. R004.......................................nur 99,90 DM

NBA Live 95
Durch die einzigartige Feldperspektive, kombiniert mit hochauflösenden Präsentationsbildschirmen im TV-Stil, ist NBA Live 95 die perfekte Mischung aus Action und Strategie.
Art.-Nr. N003.......................................nur 119,90 DM

Mirage
Ein mystischer Science-Fiction-Western, der Ihre Fantasie beflügeln wird. Enthält ca. 70 Minuten Videos, 40 verschiedene Räume / Landschaften, Tausende 3D-Render-Grafiken.
Art.-Nr. M003.......................................nur 119,90 DM

Fuzzy`s World Weltraum Minigolf
So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 völlig verrückte und vom Planeten losgelöste Bahnen. Fuzzy`s World unterstützt alle wichtige Sprachen der Erde.
Art.-Nr. F009.......................................nur 46,90 DM

Tilly's CD-ROM Shop Bestellhotline 02204/57086

Clip-Art Cornucopeia
Walnut Creek CD-ROM mit mehr als5000 schwarz/weiß Grafiken in den Formaten PCX und WPG. Diese Grafiken sind besonders gut für DTP geeignet.
Art.-Nr. C005..nur 44,90 DM



Photo Make-Up Professional 2.0
Das ideale Bildbearbeitungsprogramm, die aus Ihren Grafiken mehr machen wollen. 20 Übergangseffekte, Verwalten und Anlegen von Bilderkatalogen und vieles mehr.
Art.-Nr. P005..nur 52,90 DM

FAX CARTOONS
Über 100 Fax-Cartoons von Puth Butschkow und Wildi Felmy erwarten Sie auf dieser CD. Die starke Vollversion für Windows. Formate: EPS, BMP, PCX und natürlich Corel Draw.
Art.-Nr. F002..nur 36,90 DM

DTP-Grafiken Volume 1
Enthält mehr als 760 der schönsten DTP-Grafiken wie z.B.: Rahmen, SnowTime, Card Art, Aufmacher, Heraldik, Design Studio. Formate: EPS, CVG, PCX und IMG-Format.
Art.-Nr. D002..nur 79,90 DM

Pixel Perfect
Diese CD-ROM enthält mehr als 2000 Bilder aus den Bereichen Tieren, Geschäft, High Tech, Sport, Staaten und Ländern, Transport und Medizin. Formate: PCX, BMP, TIF, usw.
Art.-Nr. P006..nur 29,90 DM

Take One
Universelles Grafik- und Animationsprogramm. Steigen Sie ein in die Welt der Multimedia Animationen und Präsentationen. Mit Take One erstellen alles ganz einfach.
Art.-Nr. T012..nur 47,90 DM

DTP-Grafiken Volume 2
Auch diese CD enthält wieder copyrightfreie Grafiken aus ziemlich allen Bereichen. Ob alte Automobile, alte Werbegrafik, Rahmen, Schmuckrahmen alles ist vertreten.
Art.-Nr. D003..nur 79,90 DM

Corel Artschow 5
CD-ROM mit den 3000 besten Zeichnungen die mit Corel Draw erstellt wurden. Natürlich können Sie alle Zeichnungen editieren und weiterverwenden. Inkl. Begleitbuch in Farbe.
Art.-Nr. C004..nur 89,90 DM

XXXX Classic Power Pack
Die ZusatzCD für das mehrfach ausgezeichnete Action Game von ID Software. 2000 Levels, neue Waffen und neue Monster. Der Klassiker in der spektakulären Neuauflage!
Art.-Nr. B001..nur 44,90 DM

DTP-Grafiken Volume 3
Diese CD-ROM enthält mehr als 1500 exclusive Vektorgrafiken in den Formaten CDR, CVG, EPS, IMG, PCX und TIF. Und das ganze natürlich copyrightfrei.
Art.-Nr. D004..nur 79,90 DM

Corel Draw-Vorlagen
Mehr als 450 Grafiken in den Formaten PCX, BMP und TIF-Format erwarten Sie auf dieser umfangreichen CD-ROM. Inkl. veränderbarer Vorlagen wie z.B.: Urkunden, Karten, usw.
Art.-Nr. C002..nur 29,90 DM

Pegasus 1/95
Diese CD-ROM enthält mehr als 1800 Sharewareprogramme aus den Anwendungsbereichen Datenbanken, DFÜ, Spiele, Grafik, Tools, Screensaver, Packer, Treiber, und ,und ,und......
Art.-Nr. P001..nur 32,90 DM

DTP-Grafiken Erotic Art
600 MB exclusive erotische Grafiken. Mit dieser CD-ROM erhalten Sie endlich Fülle von hochwertigen und erotischen, frei skalierbaren Grafiken für fast jedes DTP-Programm.
Art.-Nr. D005..nur 79,90 DM

Six Pack Fullhouse
Der zweite pangalaktische Donnergurgler für Ihren PC. Enthalten sind die 6 CD's Wizard Games II, Forte, Ty-Culture Mix, MO-Mix, DTP-Grafiken-Archiv & Connect it.
Art.-Nr. S001..nur 39,90 DM

Pegasus OS/2 Warp
Sehr hilfreiche Sharewaresammlung für IBM's Betriebssystem OS/2. 650 MB Sharewareaus den Bereichen Multimedia, Datenbanken, Grafik, DFÜ, Icons, Bitmaps, Compiler, uvm.
Art.-Nr. P002..nur 32,90 DM

Initiale & Monogramme Volume 2
28 Initialzeichensätze im Pixe & Vektorformat, 115 exclusive Monogramme, Copyright in der Anwendung, 120 schöne alte Grafiken. CD-ROM inklusive Übersichtsbuch.
Art.-Nr. I004..nur 39,90 DM

Deutsche Shareware Volume 2
Deutsches Menü und mehr als 1500 deutsche Sharewareprogramme aus allen Bereichen wie z.B.: Auftragsbearbeitung, Adreßverwaltung, tolle Spiele, Grafik, Tools uvm.
Art.-Nr. D001..nur 24,90 DM

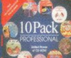
Pegasus Games Doppel-CD
2 CD's mit mehr als 1800 Sharewarepielen für DOS und Windows. Enthält z.B: Action, Abenteuer, Geschicklichkeit, Brett- und Ballerspiele. Inkl. 200 Städte für Sim City 2000
Art.-Nr. P003..nur 32,90 DM

Initiale & Monogramme Volume 1
40 wunderschöne Initialzeichensätze, Copyright in der Anwendung, Formate: IMG, PCX, TIF. CD-ROM inklusive Übersichtsbuch.
Art.-Nr. I003..nur 39,90 DM

ACHTUNG!!!!!
Wenn nicht anders angegeben sind alle CD-ROM's auf jeden PC (mind. 2MB / 386 / Festplatte) mit Windows und DOS lauffähig.

Internet Wegweiser
Internet ist in! Das weiß wohl jeder. Mit dieser CD-ROM erhalten sie mehr als 25 Sharewareprogramme, Hilfsprogramme, Tips und Tricks erleichtern Ihnen den Einstieg.
Art.-Nr. I001..nur 19,90 DM

Free Objects Volume 1 & 2
100 fotografische Objekte für kreatives Fotocomposing, Werbeillustration, Computer-Art, Multimedia. Hohe Auflösung & farbkorrigiert.
Free Objects Vol. 1 Art.-Nr. F006...nur 139,90 DM
Free Objects Vol. 2 Art.-Nr. F007...nur 139,90 DM



10 Pack Professional (komplett deutsch)
Diese Pack enthält fogende CD's :Kreuzworträtsellexikon, Englisch Sprachtrainer, Fotoshow Hawai, Magic 3D, Die Pecelinis, ROM-Side Screensaver, und viele mehr.
Art.-Nr. P004..nur 59,90 DM

CDV-Game Power Volume 3
Mehr als 130 brandaktuelle Spiele wie z.B.: Andromedas Erbe 1, Air Fight, Nightmare, Smokey the Dragon, Gold Monkey 2.1, Cyber Tarot, Bingo, Recycle Mania Jazz Jackrabbit.
Art.-Nr. C001..nur 19,90 DM

TOP 111-Serie

Jede CD-ROM enthält 111 tolle Programme

Professionelle PC-Anwender sind immer auf der Suche nach aktuellen Softwaresammlungen, die nicht nur Masse ohne Klasse bieten. Doch jetzt gibt es endlich die Top 111-Serie. Diese CD-Serie wurde für Computer-User konzipiert, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen. Deshalb enthält jede CD-ROM 111 leistungsfähige und sinnvolle Sharewareprogramme zu dem Thema, das Sie interessiert! Die TOP 111-Serie gibt zu vielen Anwendungsgebieten.

Je CD-ROM 11,90 DM

Büro	Art.-Nr. T001
Deutsche Shareware	Art.-Nr. T002
Deutsche Spiele	Art.-Nr. T003
Grafik Helfer	Art.-Nr. T004
Lernspaß	Art.-Nr. T005
OS/2 Tools	Art.-Nr. T006
Spiele	Art.-Nr. T007
Tools für DOS	Art.-Nr. T008
Tools für Windows	Art.-Nr. T009
Windows Shareware	Art.-Nr. T010
Windows Spiele	Art.-Nr. T011

Finanzen pur! 1995
Enthält 200 brandaktuelle Sharewareprogramme aus den Bereichen: Allgemeine Geld- & Businessprogramme, Rechnungs-Auftragsbearbeitung, Geld, Fibu, Kasse, uvm.
Art.-Nr. F001..nur 19,90 DM

German Only Volume 4 Doppel-CD
Die topaktuelle deutschsprachige CD-ROM. Enthalten sind Lottoprogramme, Utilities, Lexikas, Finanzprogramme, Spiele, DOS Utilities. Inkl. Bonus CD: Win 0130.
Art.-Nr. G001..nur 39,90 DM

Tilly's CD-ROM Shop
Graf Adolf Str. 24
51429 BGl. Bensberg
Telefon 02204/57086 Telefax 02204/57096
Bestellannahme Mo - Fr 11:00 - 17:00 Uhr

Bestellen können Sie natürlich auch formlos schriftlich per Brief, Fax, Postkarte oder noch einfacher mit dem vorgedruckten Coupon. Wir haben keinen Mindestbestellwert, jede Bestellung ist bei mir willkommen. Bestellen Sie am besten noch heute, damit Sie schon in wenigen Tagen Ihre neuen CD-ROM's ausprobieren können.
Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim durchsehen meiner Anzeigen.

Mit freundlichem Gruß

Stefan Tillmann

Versandkosten:
Inland Nachnahme 10,00 DM
Inland Vorkasse (Scheck) 6,00 DM
Inland Vorkasse (bar) 0,00 DM
Ausland nur gegen Vorkasse (bar oder Euroscheck) 10,00 DM

Absender:

Datum / Unterschrift

Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Art.-Nr.	Titel	Preis

Test: Multimedia-Komplettsysteme für Einsteiger

RUNNING IN THE FAMILY

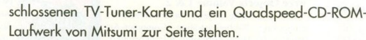
Auf der Suche nach neuen Zielgruppen haben sich die PC-Hersteller jetzt auch technisch weniger versierte Normalsterbliche und Familien ausgeguckt. Komplett ausgestattete Systeme sollen Erstkäufern den Einstieg in die fummelige PC-Materie erleichtern. Klingt gut – aber was bringen solche Kisten in der Praxis?

Jeder stellt sich darunter etwas anderes vor: Die einen wollen sich Videofilme anschauen und die Handlung mitbestimmen können, andere versenden Faxe und telefonieren. Gemeint ist das Stichwort »Multimedia«. Niemand wußte bisher so recht, was das eigentlich genau bedeuten soll. Nach dem Willen der Industrie ist Multimedia alles, was die Unterhaltungsbranche zu bieten hat und was man in den PC hineinpfrimeln kann: CD-ROM-Laufwerke für Musik- und Video-CDs, TV-Karten für Fernsehempfang sowie Modems, um sich in Mailboxen einzuwählen und Faxe zu verschicken. Die Einzelkomponenten gibt es schon eine ganze Weile zu kaufen und ein kundiger Hobbyist kann seinen PC ohne weiteres zum »Multimedia«-PC aufrüsten. Für einen PC-Laien ist das allerdings nichts, denn der PC bietet zu viele Stolpersteine bei der Installation von Hard- und Software. Also erdachten verschiedene Firmen PCs, die all die schönen Komponenten bereits besitzen und ersparen so dem Computerfan die Mühsal einer entsprechenden Aufrüstung.

Vier Vertreter der Gattung »Familien/Heim/Multimedia«-PCs haben wir unter die Lupe genommen. Wichtigstes Kriterium war dabei natürlich deren Spiele-Tauglichkeit. Aber auch die speziellen Video- und Sound-Fähigkeiten klopften wir daraufhin ab, wie sinnvoll sie ins Gerät integriert wurden. Davon ist schließlich abhängig, ob ein Käufer den PC einfach und sicher bedienen kann oder doch mit den Unzulänglichkeiten einen mehr oder minder hoffnungslosen Kampf ausfechten muß.

Klein aber fein: Peacock Maxtasy

Peacocks Beitrag zum Thema Multimedia/Familien-Computer heißt »Maxtasy«. Sein Herz bildet der nigelnagelneue 5x86-Prozessor von Cyrix, dem 8 MByte RAM, eine 800-MByte-Festplatte, eine ET-4000-Grafikkarte mit einer ange-



schlossenen TV-Tuner-Karte und ein Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi zur Seite stehen.

All das ist mit dem Monitor in einem einzigen Gehäuse zusammengefaßt. Zum PC-Glück muß der Käufer dann nur noch die Tastatur und die Lautsprecher anschließen. Letztere hängt er in das Gehäuse ein und kann sie bei Bedarf ein- und ausklappen. Eine Maus war bei unserem System nicht dabei. Als Ersatz gibt es eine Infrarot-Fernsteuerung, die einem »Phaser« vom Raumschiff Enterprise zum Verwechseln ähnlich sieht und alle Funktionen der Standard-Maus übernimmt. Leider hat hier der gute Wille wenig genutzt, denn das Dingelchen ist etwas zu gewöhnungsbedürftig und kein Ersatz für eine normale Maus. Die kann der Maxtasy-Käufer zum Glück über den seriellen Port nachrüsten. Gleichzeitig arbeiten die beiden Maus-Komponenten dann aber nicht: Wenn die Maus eingesteckt ist, hat die Infrarot-Steuerung Sendepause. Einen Reset-Knopf am Gehäuse haben sich die Konstrukteure auch gespart, so daß bei einem PC-Hänger unweigerlich der Griff zum Netzschalter fällig wird.

Die komplette Hardware des Computers läßt sich zwecks Aufrüstung wie eine Schublade aus dem PC herausziehen: Eine feine Sache für Bastelwillige. Die Grafikkarte (Tseng Labs ET-4000 W32P) und die TV-Karte sind No-Name-Typen. Dadurch könnte es später mal Beschaffungsprobleme mit Treibern geben. Die Karte ist unter DOS zwar schön schnell, unter



Beim »Maxtasy« von Peacock ist alles in einem Gehäuse untergebracht. Trotz 5x86-Prozessor gehört er nicht zu den schnellsten Systemen.

Zum Maxtasy liefert Peacock eine Infrator-Maus. Die ist allerdings etwas umständlich zu bedienen.

Windows im 256-Farben-Modus und bei der Video-Ausgabe mit True-Color jedoch schnarchig langsam. Da sollte Peacock sich schleunigst nach neuen Treibern umsehen. Auch das Einbau-Modem ist kein bekannter Typ. Anders bei der Soundkarte: Die stammt von Aztech Labs (die mit den Galaxy-Karten), und erfüllt alle gängigen Kompatibilitätsnormen. General-MIDI beherrscht sie zwar nicht; ein Waveport zum Nachrüsten eines beliebigen GM-Boards ist allerdings vorhanden. Schlecht sieht es mit späteren Erweiterungen aus, denn Platz für eine zweite Festplatte ist im Gehäuse nicht vorhanden.

Softwaremäßig meldet sich das System zunächst mit einer DOS-Oberfläche, die per Maus dann DOS, Windows oder das Fernseh-System startet. Windows ist noch in der Version 3.11 installiert. Hier meldet sich vorinstalliert das »Home-Office«-Programm von Phoenix, das eigentlich nichts weiter als ein etwas hübscherer Programmstarter in der Optik eines Arbeitszimmers ist. Vorinstalliert sind unter Windows außerdem verschiedene Telekommunikations-Programme. Dieses »TELE«-Paket ist übrigens das gleiche, das die Firma Miro zu dem »miroCONNECT office«-Paket mitliefert (siehe Test in PC Player 11/95). Großteile der Software sind in installierbarer Form auf der Festplatte vorhanden und nicht separat auf Diskette mitgeliefert. Für den Fall des Daten-GAUs sollte sich jeder Maxtasy-Besitzer also erst einmal Installations-Disketten anfertigen. Batch-Dateien und Windows-Programme sind dafür vorhanden.

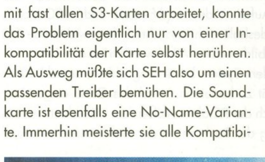
Computer im Monitor: SEH Moniputer III

Der »Moniputer III« von SEH macht den Eindruck eines etwas zu unförmig geratenen Monitors. Tatsächlich ist bei ihm der PC im Monitorgehäuse untergebracht, was dem Gerät wohl auch seinen Namen gab. Ursprünglich ist der Rechner ebenfalls mit einer für MPEG tauglichen TV-Karte ausgerüstet. Allerdings war die zum Zeitpunkt unseres Vergleichs noch nicht verfügbar, so daß wir das Gerät ohne diese Karte testeten. Im Inneren werkelt ein Pentium/90, dem 16 MByte RAM und eine 1-GByte-Festplatte zur Seite stehen. Außerdem gibt's ein Quadspeed-Laufwerk von Mitsumi, eine Noname-Soundkarte und eine integrierte Trio-64-Grafikkarte von S3.

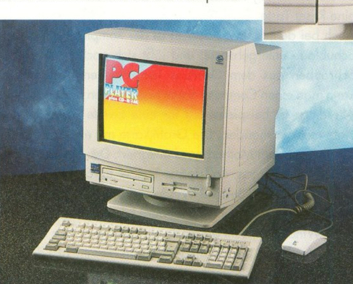
Das Gerät macht im Gegensatz zu den Computern von Peacock und Siemens eher den Eindruck eines normalen PCs: »Schnickschnack« wie eine Fernbedienung gibt es hier nicht. Das Gehäuse ist allerdings wie bei einem normalen Monitor schwenkbar; ein sinnvolles Detail, das sich beim Peacock- und beim Siemens-Gerät durch deren Konstruktion verbietet. Leider fehlt auch bei diesem Computer eine Reset-Taste.

Die PC-Hardware ist seitlich über einen Klappe zugänglich. Mit dieser schwenkt das ganze Motherboard heraus, so daß alle Komponenten gut erreichbar sind. Platz für eine zweite Festplatte ist allerdings auch in diesem Gehäuse nicht vorgesehen. Die vier PS/2-Slots des Boards waren allesamt mit 4-MByte-SIMMs bestückt. Wer da noch mal etwas über 16 MByte hinaus aufrüsten will, muß SIMMs austauschen. Ein Kaufwilliger sollte also darauf achten, daß hier 8-MByte-Typen zu Einsatz kommen, so daß noch zwei Slots für Erweiterungen frei bleiben.

Die Grafikkarte mit dem Trio-Chip von S3 ist auf dem Motherboard integriert und nur mit einem 1 MByte RAM bestückt. Fassungen für ein zweites MByte sind vorhanden, aber leer. Aus diesem Grund mußten wir auf die Windows-Tests in True-Color verzichten und stattdessen auf High-Color mit 65536 Farben ausweichen. Dabei bemerkten wir einen bösen Fehler in der Video-für-Windows-Filmwiedergabe: Bei 256 Farben flimmerte das Cinepack-Video wie verrückt. Da der Video-Treiber vom installierten Windows 95 stammt, der mit fast allen S3-Karten arbeitet, konnte das Problem eigentlich nur von einer Inkompatibilität der Karte selbst herrühren. Als Ausweg müßte sich SEH also um einen passenden Treiber bemühen. Die Soundkarte ist ebenfalls eine No-Name-Variante. Immerhin meisterte sie alle Kompatibi-



Alle Bedienelemente sind zusammen mit den Lautsprechern seitlich links und rechts untergebracht



Der »Moniputer III« von SEH entspricht einem normalen PC, der in ein großes Monitorgehäuse eingebaut ist

litätstests und besitzt auch einen Waveport für eine spätere General-MIDI-Aufrüstung.

Der Geniale: Siemens Multimedia Star FD 205

Wenn man den Namen Siemens hört, denkt man zunächst an Haushaltsgeräte und weniger an Heim-PCs. Um so überraschender ist es, daß Siemens eine echte Multimedia-Maschine im Programm hat. Der »Multimedia Star FD 205« ist ein Fernsehgerät kombiniert mit einem PC. Der Computerteil besteht aus einem Pentium/75-System mit 16 MByte RAM, einer ET-4000-Grafikkarte, TV-Empgangssystem, MPEG-Decoder-Karte, 800-MByte-Festplatte, Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk, Creative-Labs--Soundkarte und FAX-Modem.

Wie beim Maxtasy-Computer von Peacock vereint Siemens das Ganze in einem kompakten Gehäuse. Dazu gibt's eine Siemens-Tastatur, eine schwarze Microsoft-Mouse und eine Fernbedienung. Unter anderem läßt sich mit letzterer zwischen dem Fernseh-Empfangsteil und dem PC hin- und herschalten. Das Besondere dabei ist, daß der PC völlig unabhängig vom Fernsehgerät arbeitet. Während der Computer zum Beispiel Software von einer CD installiert, kann der Multimedia-Fan kurz auf das Fernsehgerät umschalten und durch die Kanäle zappen. Das ist deshalb möglich, weil Siemens nicht wie die anderen Hersteller einfach eine TV-Empfangskarte in einen PC einbaute, sondern dem Gerät gleich ein komplettes Fernsehgerät spendierte. Und wenn man schon mal dabei war, hat man dem System gleich auch separate Video-Eingänge für Video-Recorder oder Konsolen-Systeme dazugegeben. Auf ein Video- und Fernseh-Bild im PC-Modus muß ein Käufer deshalb nicht verzichten, denn wahlweise läßt sich das Fernsehbild auch im Windows-Betrieb aktivieren. Leider gibt es bei dem System keine Möglichkeit, ausschließlich das Fernsehgerät zu benutzen. Wird das Gerät eingeschaltet, ist immer auch der PC aktiv. Außerdem wünschten wir uns eine Beschriftung der Buchsen an der Gehäuserückseite und eine Reset-Taste.

Wie es sich für ein Fernsehgerät gehört, besitzt der FD 205 einige separate Video-Eingänge. Per Fernsteuerung wechselt der Käufer zwischen TV- und PC-Betrieb.

Auch bei dem Siemens-System ist der komplette PC in einer Schublade untergebracht, und läßt sich nach Lösen zweier Schrauben aus dem Gehäuse herausziehen. Angenehmer kann man einen Computer kaum noch warten oder aufrüsten. Allerdings ist beispielsweise für eine zweite Festplatte kein Platz mehr vorhanden. Die Grafikkarte mit einem ET-4000-Chip ist auf dem Motherboard integriert. Der Name Siemens dürfte dafür bürgen, daß später Treiber für andere Betriebssysteme, wie zum Beispiel Windows 95, verfügbar sind. ET-4000-Karten sind unter DOS sowieso schon schnell, aber auch unter Windows macht die Karte ein gutes Bild. Der Siemens-Computer ist bei der Grafikausgabe in diesem Test dadurch der Schnellste. Die Soundkarte vom Typ »Vibra 16« von Creative Labs ist wieder eine bekannte Version, die alle Kompatibilitäts-Tests meisterte. General-MIDI-Sound ist zwar auch hier nicht dabei, der Käufer kann diesen aber über einen Waveport nachrüsten.



Von Siemens stammt der »FD 205«-Computer, Er besitzt einen separates Fernseh-Gerät und entspricht am ehesten dem, was man sich unter einem Multimedia-PC vorstellt.

An Software liegt dem System MS-DOS 6.20 mit Windows 3.11 und dem Pheonix Home-Office bei, das auch schon beim Maxtasy-Computer mit von der Partie ist. Das Programm ist im Prinzip ein vereinfachter Programmstarter mit einer ansprechenden grafischen Oberfläche, die wie ein Arbeitszimmer aussieht. Ansonsten tummelt sich auf dem System alles nötige an Windows-Software um das Fernseh-Empfangsteil zusammen mit der MPEG-Decoder-Karte in Betrieb zu nehmen. Sehr schön: Eine Notfall-Diskette für den »Fall des Falles« liegt dem System bereits bei. Daran sollten sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen.

Einfach gestrickt: Vobis SAT-1-PC

Inzwischen verziert der bunte Ball des SAT1-Logos nicht nur Spielfilme und Unterhaltungs-Shows des Privatsenders, sondern prangt auch auf dem neuesten PC-Produkt von Vobis. Laut Werbung ist der »SAT1 Multimedia Family PC« das ideale Gerät für Heim und Hobby. In seinem Inneren herrscht ein Pentium/75, mit 8 MByte RAM, Spea-Video-Seven-Grafikkarte, 560-MByte-Festplatte, TV-Karte, Quadspeed CD-ROM-Laufwerk und Modem.

Das Vobis-System unterscheidet sich nicht von einem normalen PC: Computer und Monitor sind nach wie vor getrennt. Einzig die Wahl der Einzelkomponenten machen ihn zu einem »Multimedia«-PC. Das Gehäuse ist das neue »Sky Case« von Vobis. Anders als beim »Indus Tower« (siehe Test in PC Player 11/95) ist dieses nur umständlich zu öffnen. Der gesamte Computer muß aus der Gehäuseschale herausgezogen werden, wobei der Besitzer vorher aber alle Kabel abziehen muß. Wer öfter mal Karten austauscht oder konfigurieren muß, wünscht sich schnell wieder ein Gehäuse mit einem normalen Deckel. Auch die Anordnung der Lautsprecher-Boxen ist nicht sehr vertrauenerweckend. Diese muß der Käufer seitlich mit Klettbändern an den Monitor ankleben. Bei unserem Test sind die Boxen dann auch prompt einmal abgefallen. Sehr prak-



Der »SAT-1-PC« von Vobis ist ein ganz normaler PC mit einer TV-Karte

Die Boxen am Monitor sind schlicht mit Klettband »festgeklebt«. Während des Tests fielen diese öfter mal ab.

tisch ist dagegen der Mausanschluß, der vorne am Computer angebracht ist.
Im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Systemen besteht das Innere nur aus Standard-Komponenten. Einen Cache hat der Prozessor nicht verpaßt bekommen, dafür sitzen auf dem Board die neuen EDO-RAMs in den RAM-Fassungen. Wir würden lieber auf die EDO-Typen verzichten und stattdessen einen Cache vorziehen, denn der Computer ist langsamer als der mit dem gleichen Prozessor bestückte Siemens-Computer. In der Praxis merkt man den Unterschied kaum, allerdings gibt es auch fast keinen Preisunterschied zwischen der Cache- und der EDO-Variante des PCs. Wer den SAT1-PC kauft, sollte sich also lieber für den Cache entscheiden. Die Grafikkarte »V7-VEGA Video« stammt von Spea, womit ein Treiber-Support über die Spea-Mailbox gesichert ist. Allerdings ist sie nur mit 1 MByte RAM bestückt, den man nicht erweitern kann. Unser Video-Test bei True-Color mußte deshalb entfallen. Unter DOS und Windows ist sie außerdem nicht gerade die schnellste.
An Software liefert Vobis Windows 95 zusammen mit einem Haufen spezieller SAT1-Software aus. Bei näherer Betrachtung entpuppt sich dieses Paket unter anderem als Werbekatalog für verschiedene Computerprodukte von Vobis sowie als Filmtrailer für SAT1-Fernsehserien. Falls mit dem PC mal etwas nicht so funktionieren sollte wie gedacht, bietet die Software auch eine Ferndiagnose per Modem. Dafür muß man sich allerdings erst für DM 69,- registrieren lassen. Bei einem Kaufpreis von über DM 3000,- erwarten wir eigentlich, das solche Kleinigkeiten ohne zusätzliche Registrierung bereits mit dabei sind.

Fazit

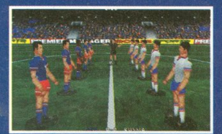
Keine Frage: Wer mit einem Fernseh-Heim-PC liebäugelt, sollte als erstes den »Multimedia Star FD 205« von Siemens ins Auge fassen. Imponiert hat uns die technisch aufwendige Lösung des vom PC getrennten Fernsehgerätes. Da muß niemand Angst haben, daß der Fernsehempfang nicht funktioniert, nur weil eine installierte Software eine DLL von Windows überschrieben hat. Allerdings besitzt er einen Pentium/75-Prozessor, und der reicht mit Blick auf die neuesten 3D-Spiele langfristig gesehen nicht mehr aus. Grundsätzlich sollte es bei einer Neuanschaffung mindestens ein Pentium/90-System sein.
Die anderen drei Computer sind eher normale PCs, die mit einer TV-Karte fernsehtauglich gemacht wurden. Die Systeme funktionieren zwar in den gelieferten Varianten. Probleme könnte es dann geben, wenn der PC-Käufer zusätzliche Software installiert. Wenn da mal etwas schief geht, kann der Kunde viele der zusätzlichen Funktionen nicht nutzen. Außerdem ist es bestimmt nicht jedermanns Sache, erst einmal den PC zu booten und ein Windows-Programm zu starten, um mal eben schnell durch die Fernsehkanäle zu schalten.
Der »Maxtasy« von Peacock macht nach dem Siemens-Computer den besten Eindruck. Allerdings ist er trotz des 5x86 auch der langsamste im Test. Laut Peacock ist das Motherboard allerdings noch nicht ganz den Fähigkeiten des Prozessors angepaßt. Das wird im Moment nachgeholt und dann soll der Chip die Pentium/75-Leistung bringen. Trotzdem haben wir mit Blick auf moderne Spiele-Entwicklungen berechtigte Zweifel, daß P/75-Leistung in einem Jahr noch ausreicht.
An dritter Position steht der »Moniputer III« von SEH, der vom Design wohl auch eher für besonders beengte Arbeitsplätze ausgelegt ist. Der »SAT1-PC« von Vobis ist bis auf das SAT1-Logo ein ganz normaler PC, der lediglich eine TV-Tunerkarte und ein Modem besitzt. Insgesamt macht er einen »zusammengeschusterten« Eindruck. Bei ihm wurde am wenigsten auf Bedienerfreundlichkeit geachtet **(hf)**

SO HABEN WIR GETESTET

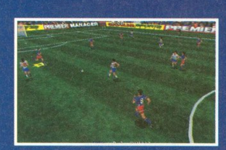
Für den Test der Computer benutzen wir seit Ausgabe 8/95 das selbe Set an Programmen, so daß Sie die Ergebnisse dieses Vergleichs auch gegen die in anderen Ausgaben abwägen können. Neu hinzugekommen ist der »Raytracing«-Benchmark, der ein Computerbild berechnet. Je kürzer die benötigte Zeit, desto schneller ist der Mikroprozessor. Zum Einsatz kam hier das Public-Domain-Programm »POV 2.2«. Das VIDSPEED-Programm mißt die reine Datenrate vom Prozessor in den Grafikspeicher. Je höher dieser Wert ist desto besser ist das Gespann Motherboard/Grafikkarte aufeinander abgestimmt.
Der »3DBench« berechnet eine komplette Animation und zeigt diese auf dem Bildschirm. Je höher der Wert ist, desto flüssiger kann ein Programm Grafik darstellen. Alle drei Werte sind für die Leistung von DOS-Spielen von Interesse.
Zum Messen der Grafikleistung unter Windows benutzen wir das »Wintach«-Programm von Texas Instruments, das verschiedene Windows-Applikationen simuliert. Je höher der Wert, desto schneller die Grafikausgabe der Windows-Applikation. Wintach gewichtet die Werte abhängig von der gewählten Grafikauflösung. Ein bei True-Color höherer Wert gegenüber der 256-Farben-Darstellung bedeutet deshalb nicht, daß die Karte bei True-Color schneller als bei 256 Farben ist. Aus diesem Grund dürfen Sie nur Wintach-Werte gleiche Auflösung und gleicher Farbenzahl miteinander vergleichen.
Mit »WinG« messen wir eine spezielle Methode aus, mit der Spiele unter Windows Ihre Grafiken zeigen. Je höher dieser Wert ist, desto schneller kann ein Programm seine Grafikdaten auf dem Windows-Bildschirm präsentieren.
Außerdem messen wir die Qualität der Video-für-Windows-Filmwiedergabe. Zum Einsatz kommen hier die selben Videofilme wie beim Grafikkarten-Test in Ausgabe 8/95. Je höher die Prozentzahl ist, desto ruckfreier spulen sich die Videofilme ab. Werte unter 90 Prozent sind fast nicht mehr akzeptabel, denn dann ruckelt das Video spürbar.

ranSoccer

DAS REALISTISCHE FUSSBALL - ERLEBNIS











ranSoccer bietet Fußball total:

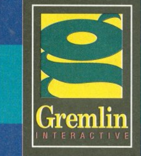
- Realistische Bewegungen durch Motion-Capturing von internationalen Spitzenspielern.
- Freie Betrachtung des Spieles aus allen Kameraperspektiven durch das True3D™ - System.
- Auswahl aus 44 internationalen Teams.
- 22 interaktive Spieler mit jeweils 8 verschiedenen Eigenschaften.
- Organisation eigener Meisterschaften.
- Bis zu 5 Spieler an einem PC möglich.
- Netzwerk-Option für bis zu 20 Spieler.
- Wiederholung aller Spielzüge möglich
- Videoleinwand im Stadion.
- Perfekte Simulation der Fußballwelt durch intensive Zusammenarbeit mit SAT.1 Sport und Jörg Wontorra.

Der Action-Kick !!!

ranSoccer - Fußball wie auf dem Rasen: schnell, action-geladen und spannend bis zur letzten Sekunde ...

SAT.1

CD-ROM
MULTIMEDIA



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/ 6070, Fax: 02131/ 607111
Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel.: 0541/ 122065, Fax 0541/ 122470
Schweiz: ABC-Spielspaß AG, Bahnweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 081/ 7852960, Fax 081/ 7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark,
A-6840 Götzis, Tel.: 05523/ 56510, Fax: 05523/ 64794

produced under licence by



A FUNSOFT. COMPANY

TECHNISCHE DATEN

Name	Maxtasy	Moniputer III	Multimedia Star FD 205	SAT1-PC
Hersteller	Peacock	SEH	Siemens	Vobis
Garantiezeit	3 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr
Preis 1)	ca. DM 4000,-	ca. DM 4200,-	ca. DM 5000,-	ca. 3500,-
Motherboard				
Prozessor	Cyrix 5x86/100	Pentium/90	Pentium/75	Pentium/75
Board-Cache	256 KByte	256 KByte	256 KByte	—
RAM	8 MByte	16 MByte	16 MByte	8 MByte
Typ	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
max. RAM	32 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte
SIMM-Slots (belegt)	2 (1)	4 (4)	4 (2)	4 (2)
Bus-Typ	VESA-Local-Bus	PCI/ISA	PCI/ISA	PCI/ISA
Steckplätze (frei)				
PCI	—	2 (2) 2)	2 (1) 2)	4 (2) 2)
VLB	3 (0)	—	—	—
ISA	3 (2)	4 (3) 2)	3 (1) 2)	3 (1) 2)
Controller				
Diskette	on Board	on Board	on Board	on Board
ATAPI-IDE	on Board	on Board	on Board	on Board
Massenspeicher				
Festplatte				
Hersteller	Quantum	Samsung	Maxtor	Seagate
Typenbezeichnung	Trailblazer	PLS-31084A	7850AV	ST 3660A
Kapazität	800 MByte	1 GByte	800 MByte	520 MByte
Diskette				
Kapazität	1,44 MByte	1,44 MByte/s	1,44 MByte	1,44 MByte
CD-ROM-Laufwerk				
Hersteller	Mitsumi	Mitsumi	Mitsumi	Toshiba
Typenbezeichnung	FX400D	FX400D	FX400B1	XM-5302B
Geschwindigkeit	Quadspeed	Quadspeed	Quadspeed	Quadspeed
Anschluß	IDE-ATAPI	IDE-ATAPI	IDE-ATAPI	IDE-ATAPI
Grafikkarte				
Hersteller	No-Name	on Board	on Board	Spea
Typenbezeichnung	—	—	—	V7-Vega Video
Chipsatz	ET-4000/W32P	S3 Trio64	ET-4000/W32P	Avance ALG2302.A
RAM	2 MByte	1 MByte	2 MByte	1 MByte
max. RAM	2 MByte	2 MByte	2 MByte	1 MByte
Soundkarte				
Hersteller	Sound Galaxy	No-Name	Creative Labs	Creative Labs
Name	Pro 16C	—	Vibra 16	Vibra 16
Sound-Chip	Sound Galaxy	ESS 688	Creative Labs	Creative Labs
Wandler	—	—	—	—
Kompatibilität				
Adlib	ja (OPL-3)	ja (OPL-3)	ja (OPL-3)	ja (OPL-3)
Sound Blaster	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster Pro	ja	ja	ja	ja
Samples unter Windows	44,1 kHz 16 Bit Stereo	44,1 kHz 16 Bit Stereo	44,1 kHz 16 Bit Stereo	44,1 kHz 16 Bit Stereo
MPU-401	ja	ja	ja	ja
General-MIDI	nein	nein	nein	nein
am internen Synth	—	—	—	—
Wave-Port	ja	ja	ja	nein
Monitor				
Hersteller	integriert	integriert	integriert	MAG
Typenbezeichnung	—	—	—	DX 15Fe
Größe	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)
Zubehör				
Hardware	Maus-Fernbedienung V.32bis-Modem	—	Fernbedienung V.32bis-Einbaumodem	V.32bis-Einbaumodem Lautsprecherboxen
Software	Die Welt in Rätseln, Der Zauberpinsel, Phoenix Home Office, TELE-Software	—	Phoenix Home Office, Quicken, Works für Windows, WinCIM	SAT1-Software

TESTERGEBNISSE

Computer	Peacock Maxtasy	SEH Moniputer III	Siemens FD205	Vobis SAT1-PC
Raytracing	237 s	141 s	157 s	176 s
VIDSPEED				
320 x 200 x 256	43229 Byte/ms	29952 Byte/ms	46811 Byte/ms	24861 Byte/ms
640 x 480 x 256	43229 Byte/ms	17545 Byte/ms	46852 Byte/ms	24849 Byte/ms
3DBench	66,6 Bilder/s	76,9 Bilder/s	76,9 Bilder/s	71,4 Bilder/s
Wintach				
640 x 480 x 256	12,51	55,25	37,89	19,65
640 x 480 x 65536	—	84,75 3)	—	—
640 x 480 x 16,7M	66,38	—	60,47	39,63
WinG	361 Bilder/s	350 Bilder/s	526 Bilder/s	391 Bilder/s
Video				
640 x 480 x 256	90,2 %	62,0 %	100 %	77,9 %
640 x 480 x 65536	—	23,7 % 3)	—	45,7 % 3)
640 x 480 x 16,7M	10,7 %	—	74,6 %	—
Einzel-Bewertungen 4)				
Geschwindigkeit	befriedigend	gut	gut	befriedigend
Grafik	befriedigend	befriedigend	gut	befriedigend
Sound	gut	befriedigend	gut	gut
Einzelkomponenten	befriedigend	befriedigend	gut	gut
Design	gut	befriedigend	sehr gut	ausreichend
Mitgelieferte Software	gut	befriedigend	gut	gut
Gesamtwertung	**gut**	**befriedigend**	**gut**	**befriedigend**

1) Unverbindliche Preisempfehlung laut Hersteller.
2) Ein Steckplatz fungiert wahlweise nur als PCI- oder ISA-Steckplatz verwendet werden.
3) Grafikkarte verkraftete bei diesem Test nur High-Color
4) Unsere Beurteilung erfolgt nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1, gut: 2, befriedigend: 3, aureichend: 4, mangelhaft: 5, ungenügend: 6

miroSOUND PCM20 radio: HiFi-Stereo-Center & Wavetable-Sound*.

Freuen Sie sich? Können Sie auch.

- Komplette Stereo-Anlage im PC
- General MIDI für Musik & Spiele
- Sound-Bearbeitung wie im Studio
- Einfache Installation – Plug & Play

All-in-One: HiFi-Center und Musik-Workstation!

miroSOUND PCM20 radio –
Technik, die überzeugt:

- RDS Stereo-Radio (Radio-Daten-System)
- 7-Band Stereo-Equalizer
- 7-Kanal Stereo-Mischpult
- Yamaha OPL 4 Wavetable-Synthesizer
- 16 Bit Stereo-Digitalisierung mit 48 kHz
- Echtzeit Audio-Dubbing
- Simultane Aufnahme und Wiedergabe
- CD-ROM-Schnittstelle für Enhanced IDE
- Komfortable Software zur Bedienung aller Komponenten und Funktionen

*Weitere Wavetable-Soundkarten (miroSOUND PCM10 und PCM12) bei Ihrem Fachhändler!

GINGCO

SOUND & WAVE

miro

miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 7 41 05 15 · miro D (0531) 21-13-100


„Chip" miroVIDEO DC1 tv 04/94


„NewMedia" miroVIDEO DC1 clip 11/94

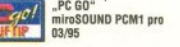
„L'ordinateur individuel" miroSOUND PCM1 pro 03/95

„PC-Pro" miroVIDEO DC1 clip 11/94

„Macrodatorn" miroVIDEO DC1 clip 12/94

„DM-Empfehlung" miroSOUND PCM1 pro 04/95


„PC-Direkt" miroVIDEO DC1 clip 02/95


„PC GO" miroSOUND PCM1 pro 03/95

Test: »Microsoft Sidewinder 3D Pro«

DER RIVALE

Microsoft entdeckt die Spiele-Hardware: Vollgepackt mit sinnvollen Optionen und präziser Technik tritt der »Sidewinder« gegen die Flightsticks von Gravis, CH und Thrustmaster an.



Optisch schlicht, aber mit edler Technik ausgestattet: Der »Sidewinder 3D Pro«.



Wenn Softwareriese Microsoft einen an Windows 95 angepaßten Joystick auf den Markt bringt, treibt das der Konkurrenz die Sorgenfalten auf die Stirn. Die Techniker von Bill Gates haben sich allerhand einfallen lassen, damit ihr »Sidewinder 3D Pro« sich vor der starken Konkurrenz nicht zu verstecken braucht.

Von außen wirkt der Sidewinder noch unscheinbar. Das dezente anthrazitfarbene Plastikgehäuse mit den pastell-türkisen Schaltern sieht den aufgedonnerten Jet-Steuerknüppeln diverser Joystickspezialisten gar nicht ähnlich. Trotzdem liegt der Sidewinder sehr gut in der Hand, bringt genügend Gewicht auf den Tisch und besitzt sinnvoll angeordnete Buttons. Einziger Nachteil: Linkshänder müssen sich wieder einmal umstellen. Im Sockel findet man noch einen leichtgängigen Schubregler, vier Spezialtasten und einen kleinen Schalter für die Betriebsmodi des Sidewinders. Das Seitenruder wird durch das Drehen des Griffs um die eigene Achse aktiviert, was anfangs ungewohnt ist.

Der Sidewinder von innen: Der Sensor tastet das Licht der Dioden ab.

Sobald die Steuersoftware installiert ist, läuft der Sidewinder unter Windows 95 in seinem speziellen digitalen Modus. Davon profitieren laut Microsoft alle Spiele für das neue Betriebssystem, aber auch alte Programme funktionieren damit. Schlau wie er ist, erkennt der Sidewinder automatisch, in welchem Modus er am besten mit dem jeweiligen Spiel funktioniert und schaltet notfalls in den analogen Modus, in dem er entweder einen Flightstick Pro von CH oder das Thrustmaster Flight Control System (FCS) nachbildet.

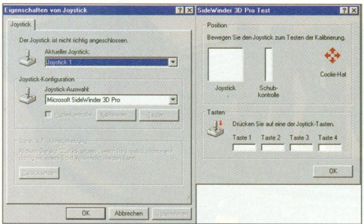
Das Erkennen der besten Modi geschieht anhand des verwendeten Betriebssystems. Unter Windows 95 unterstützt der Sidewinder sogar Spiele, die in einer DOS-Box laufen. Mit MS-DOS oder Windows 3.1 schaltet er automatisch in den analogen Modus, profitiert aber weiterhin von den Vorteilen seines vorbildhaften Innenlebens.

Microsoft hat sich für Positions-Messungen im Stick etwas neues einfallen lassen: eine optische Abtastung. In einem normalen Joystick sitzen im Gehäuse sogenannte Potentiometer, die mit dem Stick verbunden sind und die Position des Knüppels in elektrische Werte umwandeln. Potentiometer kennen Sie von Ihrer Stereo-Anlage, mit denen Sie zum Beispiel die Lautstärke regeln.

Im Joystick haben diese regelbaren Widerstände den Vorteil, daß sie billig in der Herstellung sind. Die Nachteile hat aber wohl jeder schon einmal erfahren: Der Joystick verändert scheinbar von alleine seine Werte, er ist nicht mehr richtig kalibriert. Das liegt zum einen daran, daß sich die Potentiometer erwärmen und dadurch ihre elektrischen Eigenschaften ändern. Da der Computer aber nur anhand dieser Werte die Position des Sticks erkennt, glaubt er eine Bewegung wahrzunehmen.

Außerdem sind in vielen Joysticks die Potentiometer nicht sonderlich sorgfältig mit dem Knüppel verbunden. Dadurch bewegt sich das Potentiometer nicht bei jeder kleinen Veränderung des Sticks und der Computer erkennt keine Positionsänderung. Weiterhin leiern die Plastikteile vieler Sticks durch häufigen Gebrauch aus; das Ganze wird mit der Zeit noch ungenauer.

Beim Sidewinder gibt es weder Potentiometer noch eine mechanische Verbindung zum eigentlichen Stick. An deren Stelle treten zwei Leuchtdioden und ein optischer Sensor. Die Leuchtdioden sind mit dem Stick verbunden und bewegen sich zusammen mit ihm. Je nachdem, an welcher Stelle die Leuchtdioden den Sensor beleuchten, weiß der PC, in welche Richtung der Spieler den Stick gerade drückt. Zwei Leuchtdioden sind dafür nötig, damit der Sensor nicht nur die Position, sondern auch den Drehwinkel des Sticks erkennt. Da es hier keinerlei mechanische Teile mehr gibt, kann sich nichts erwärmen oder durch häufigen Gebrauch verschleißen. Ein kleiner Mi-



So wird der Sidewinder für Windows 95 kalibriert

kroprozessor im Sidewinder macht aus diesen Daten entsprechend der Konfiguration des Sticks entweder wieder normale Analog-Daten oder digitale Daten für den Windows-95-Betrieb.

So toll das alles in der Theorie klingt, die Praxis muß erst die Fähigkeiten des Sidewinders beweisen. Bei Spielen für Windows 95 wie »Pitfall« oder »Fury³« muckte der Joystick kein bißchen und unterstützte anstandslos sämtliche Funktionen, was gerade bei den etwas umfangreicheren Tastaturbelegungen beider Spiele angenehm auffällt. Auch Interplays »Descent« lief unter DOS einwandfrei mit dem Sidewinder, der die Modi Flightstick Pro und Thrustmaster FCS einwandfrei unterstützte. Das Spielgefühl ist einmalig: Mit nur einer Hand haben Sie alle Funktionen des Tunnelflitzers unter Kontrolle. Gelegentlich stört nur der sogenannte »Coolie-Hat«, der im Gegensatz zur Konkurrenz acht Wege schaltet und deswegen etwas mehr Fingerspitzengefühl erfordert.

Wer sich Hoffnungen macht, die vier Tasten im Sockel des Joystick nach Belieben zu nutzen, darf diese schnell wieder fallen lassen. Im Gegensatz zum Gravis Phoenix sind diese Tasten nicht programmierbar, sondern werden nur von speziellen Spielen unter Windows 95 genutzt. Bei alten DOS-Spielen müssen Sie sich mit den Tasten begnügen, die auch der Flightstick Pro und das FCS unterstützen.

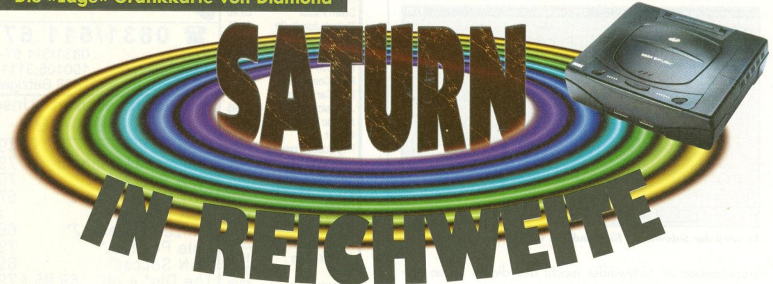
Insgesamt hinterläßt der Sidewinder 3D Pro einen hervorragenden Eindruck. Die Microsoft-Ingenieure haben es geschafft, neue Fähigkeiten des Sidewinders mit den speziellen Modi für zwei der ärgsten Konkurrenten zu vereinen. Das heißt für den Spieler: Anstatt zwei oder gar drei Joysticks zu kaufen, investiert er einmal rund 110 Mark und benutzt für Simulationen, Renn- und Weltraumspiele die optimale Konfiguration. Die Kritikpunkte betreffen nur Kleinigkeiten wie die fehlende Markierung für die Mittelstellung des Schubreglers oder eine angerauhte Oberfläche des Coolie-Hat. Von diesen Kinderkrankheiten abgesehen ist der Sidewinder 3D Pro angesichts des günstigen Preises beinahe konkurrenzlos. **(fs/hf)**

SIDEWINDER-FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **ca.-Preis:** DM 110,-
- **Schalter:** 8 Feuerknöpfe, Schubregler, Coolie-Hat, Seitenruder.
- **Besonderheiten:** Optische Positionsabfrage; unterstützt DOS- und Win dows-Spiele.

Die »Edge«-Grafikkarte von Diamond

SATURN IN REICHWEITE



Diamonds neue 3D-Grafikkarte »Edge« ist mit dem sagenumwobenen Chip von nVIDIA bestückt. Ein äußerst prominenter Software-Anbieter signalisiert Unterstützung: Sega hat die ersten Umsetzungen von Saturn-CDs wie »Virtua Fighter« fast fertig.

Die Bombe platzte im August: Diamond Multimedia stellte die »Edge«-Grafikkarte für den PC vor, die nicht nur das komplette Darstellen von 3D-Grafiken übernimmt, sondern auch über Sound und einen verbesserten Joystick-Anschluß verfügt. Zur Erinnerung: Die Karte beherrscht das Darstellen von Polygonen mit Texturen. Wahlweise kann sie Polygone auch verbiegen, so daß dadurch täuschend echt wirkende Rundungen entstehen. Ohne diese Funktion muß eine Grafikkarte ein Objekt aus vielen kleineren Polygonen zusammensetzen, die dann meistens immer noch eckig wirken. Das Darstellen von gerundeten Flächen verbraucht dabei allerdings nicht mehr Zeit als bei geraden Flächen.

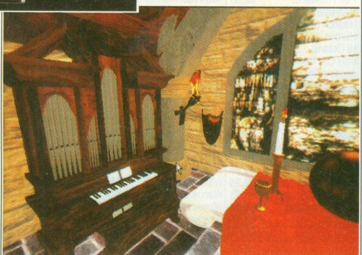
Bisher kann das keine andere PC-Grafikkarte. Programmierer, die diese Funktionen der Karte nutzen, können ihre Grafiken also hübscher und schneller darstellen, als mit anderen Modellen. Sie ist dabei voll kompatibel zu einer normalen Super-VGA-Karte, und kann nebenbei auch Sounds im General-MIDI-Standard erklingen lassen. Weiterhin besitzt die Edge ein »intelligentes« Joystick-Interface, das nicht wie sonst üblich den Mikroprozessor belastet. Auch diese gesparte Rechenzeit kommt der Software zugute. Möglich wird das alles durch einen neuen Grafikchip der Firma nVIDIA. Das technische Sahnestück ist nicht etwa als High-End-CAD-Grafikkarte, sondern für Spieler konzipiert. Das Basismodell der Edge soll etwa 550 Mark kosten.

An Software werden nach dem Willen von Diamond Multimedia die Spiele »Absolute Zero« und »Descent: Destination Saturn« beiliegen. Außerdem gibt's noch einen Hammer: Videospiele-Gigant Sega will Titel seiner 32-Bit-Konsole »Saturn« für Grafikkarten mit dem nVIDIA-Chip umsetzen. Deshalb sollen der Edge-Karte bereits Versionen von »Virtua Fighter« und »Panzer Dragoon« beigepackt werden.

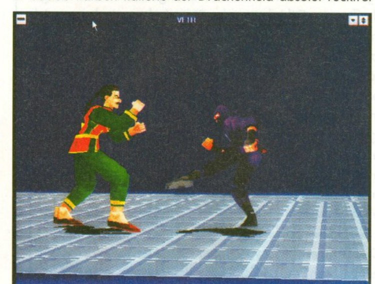
Die beiden Sega-Spiele konnten wir ausgiebig als Vorab-Versionen unter Windows begutachten. Von »Panzer Dragoon« gab es zwei Demos zu bestaunen. Die erste hatte Sega lediglich programmiert, um die Fähigkeiten der Grafikkarte zu testen. Und siehe da: Bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixel in 65536 Farben flatterte der Drachenheld absolut ruckfrei



Panzer Dragoon unter Windows: Der Drachenritt durch die Stadt ist eine Augenweide. In der endgültigen Version haben auch der Boden und der Himmel Texturen.



Dieser Raum wird in Echtzeit von dem nVIDIA-Chip berechnet. Bewegt man die Maus, verändert sich der Blickwinkel völlig ruckfrei.



Wenn sich Lau mit Kage prügelt, bleibt kein Auge trocken. Die Bewegungen warten trotz hoher Auflösung völlig ruckfrei.

MEDIA WORLD

WE MAKE ENTERTAINMENT

Mailorder und Lagerverkauf
Eisenhüttenstraße 4 · 40882 Ratingen

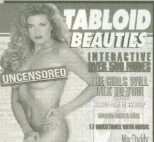
Order Phone 02102-86040 Order Fax 849711

READY FOR




für nur 189,00 DM (Update)

Weitere Windows 95 Software - a.A. -
MPEG-DECODER Card nur 359,00 DM
techn. Informationen - a.A. -
inkl. 3 Erotik Titel nur 399,00 DM
NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!
CD-RECORDING Service
Wir produzieren Ihre persönliche CD-ROM für nur 79,00 DM. Für weitere Informationen rufen Sie uns bitte an!



TABLOID BEAUTIES

Mega TopHit! Auf dieser CD werden Ihnen erotische Mädchen sehr einfallsreich präsentiert. Stellen Sie sich einfach einen Stapel Erotikmagazine vor, in dem Sie soviel blättern können, wie Sie wollen. Genau das bietet Ihnen diese CD-ROM. Von Videos bis zu Slideshows, mit über 500 hocherotischen Mädchenfotos bietet dieser Titel alles, was verwöhnte Betrachter wünschen. Der Clou: Eine Telefonsexsimulation (heiß!) nur 79,95 DM



PRIVATE PRISON

Ein brandneuer interaktive TopHit von New Machine Publishing. Noch mehr Aktion und Interaktivität erwartet Sie. Überwachen Sie die erotischen Fantasien Ihrer Gefangenen und begünstigen oder verhindern Sie ihre sexuellen Aktivitäten. Ein heißer Job erwartet Sie ! (komplett in Deutsch) nur 89,95 DM

VIRGINS 1 + 2

Was ist erotischer als die sexuelle Erfüllung einer Frau? Die Dinge die sie tut um diese Erfüllung zu erreichen! Und Sie sind dabei und mittendrin! Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt des Cybersex und erleben Sie zwei interaktive TopHits der Spitzenklasse. Sie werden werden es nicht bereuen! Aufregende erotische Abenteuer erwarten Sie! je Titel nur 79,95 DM

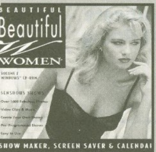
HEIDI`S GIRLS -

Diese Bilder sind so realistisch fotografiert, als könnte man die heißen Girls selbst anfassen. Die Mädchen zeichnen sich durch eine hohe erotische Ausstrahlung aus - kein Wunder, denn es werden nur die schönsten Mädchen aus HEIDI`S Truppe präsentiert. Die Bilder und Filme werden Sie auf keinem anderen Medium finden, denn die gesamte CD wurde ausschließlich für den Computer entwickelt. Ein echter TopHit der in keiner Sammlung fehlen darf. nur 69,95 DM



VAMPIRE`S KISS

TopHit U.S.A.! Der brandneue interactive Titel von Digital Playground ist da. Noch mehr Action, noch mehr Interaktivität und noch heißere Szenen der Liebe erwarten Sie. Erkunden Sie das interaktive 3D CyberCastle und erleben Sie aufregende Abenteuer, die Sie zum Ziel Ihrer geheimsten Wünsche und Leidenschaften bringen. Doch Vorsicht - Überall lauern erotische Gefahren! (Vollbildmodus) nur 79,95 DM



BEAUTIFUL
BEAUTIFUL WOMEN

Erstellen Sie Ihre eigenen Erotikshows, installieren Sie den schärfsten Screen-Saver der Welt. Über 1.000 superscharfe True Color Bilder und Videos stehen Ihnen zur Verfügung. Mit dieser Windows Anwendung wird "computern" erst richtig zum Vergnügen. nur 79,95 DM

MULTIMEDIA PHOTO CD`S

Zwischen 200 und 500 hocherotische Fotos, in komfortabler Multimedia-Umgebung, erwarten Sie auf den nachfolgenden CD`s. Natürlich stehen alle Fotos in bester True Color Auflösung zur Verfügung. Erleben Sie Erotik, umgesetzt von den besten Fotografen der Welt.

Titel	Preis
Beverly Hills Call Girls	59,95 DM
ELITE American Girls Vol. 1 + 2	je 59,95 DM
ELITE European Girls Vol. 1 + 2	je 59,95 DM
Private - Photodisk Vol. 1	59,95 DM
Lovely Ladies 2	39,95 DM
Blonde Bombshells	59,95 DM
Girls on Girls	59,95 DM
Sensous Girls In 3D	39,95 DM
Asian Palate Vol. 1	59,95 DM
The Girls of J. S. Hicks	59,95 DM
American Girls Vol. 1 + 2	je 59,95 DM
Biker Babes	59,95 DM
Cat & Mouse	59,95 DM
Wicked	59,95 DM
Mark Of Zara	59,95 DM

Jeder Titel für WIN und MAC

KODAK PHOTO CD`S

Zwischen 100 und 200 superheiße Fotos erwarten Sie auf diesen CD-ROM`s. Hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. Natürlich stehen alle Fotos in bester KODAK Photo CD Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software für DOS oder Windows.

Titel	Preis
Lovely Ladies Lingerie	39,95 DM
Swimsuit Edition	39,95 DM
Extreme Hot Erotik	39,95 DM
Stripping Hot Girls	39,95 DM
Extreme Hot Girls	39,95 DM
Extreme Leather Ladies	39,95 DM
Danish Girls Only Vol. 1	39,95 DM
Girls on CD Vol. 1 + 2	je 29,95 DM
Sinful Girls Vol. 1 + 2	je 29,95 DM
Big Baloons	39,95 DM
Hot Girls & Hot Cars	29,95 DM

Jeder Titel für WIN und DOS

PHOTO-SAMMLUNGEN

Zwischen 800 und 2.600 verschiedene Bilder erwarten Sie auf jeder CD-ROM. Viel Erotik für wenig Geld. Die meisten Bilder stehen in hochauflösender GIF Qualität zur Verfügung. Inkl. Viewer Software.

Titel	Preis
PMania	39,95 DM
Luscious Lesbians	39,95 DM
Damsels in Distress	39,95 DM
Cyber Whores	39,95 DM
OEcstasy	39,95 DM
Beauties Bodacious	39,95 DM
Teenage Street Sluts	39,95 DM
Best Of Shareware Erotics	39,95 DM
World`s Bests Butts	39,95 DM
Early Erotic Days 1 - 2	je 39,95 DM
Hot Shareware	29,95 DM
Extreme Heat	29,95 DM
Sex CD-ROM 1 - 3	je 29,95 DM

ASIAN PHOTO-SHOWS

Titel	Preis
Only 20	29,95 DM
Oriental 1 - 3	je 29,95 DM
Dynastic Backyard Flowers	29,95 DM
Cartoon Fantasy	29,95 DM

Jeder Titel für PC/MAC/AMIGA/ATARI

SAMPLER

Titel	Hersteller
A Taste Of Erotika	(New Machine Publishing)
Vivid Sampler	(Vivid Interactive)
Virtual Vibrations	(Starware)
Romsoft Interactive Catalog	(Romsoft)
Erotic Virtual	(Digital Playground)
A Whole New World	(Zane)
Sideface Sampler	(Sideface Publishing)

Jeder Sampler nur 19,95 DM

EDITIONEN & SIX PACKS

Jeweils sechs brandheiße Erotik Highlights erwarten Sie in jedem Six Pack.

RomSoft Six Pack Vol. 1
New Machine Six-Pack Vol. 1 + 2
Starware Six-Pack Vol. 1
New Machine Platinium Pack
Seymore`s Six Pack

Jedes Six-Pack für WIN und MAC nur 129,95 DM

Jeweils 3 brandheiße CD-ROM`s voll mit MPEG Video-Shows erwarten den Käufer dieser Editionen. Diese geballte Ladung Erotik gehört in jedes CD-ROM Laufwerk. Inklusive Player für Windows.

MPEG - Asian Edition Vol. 1 - 7
MPEG - Mixed Edition Vol. 1 - 3

Jede Edition nur 89,95 DM

INTERAKTIVE MOVIES

Die besten Erotik Filme der Welt und weitere brandneue Erotik Highlights bieten Ihnen die nachfolgenden CD-ROM`s. Alle Titel stehen im bester QUICKTIME Qualität zur Verfügung.

Private Serie:
Lady in Spain, Video Magazin 1 - 3,
Club Seychelles, Chateau de Passion
Big Boob Babes (Vollbildmodus)

House of Dreams
Secrets
Fisherman`s Wife
Night at Drive-In
Sexual Instinct
Asian Heat
Divorce Law

je 59,95 DM
Jeder Titel für WIN und MAC

La Blue Girls 1+2 (Asian Fantasie) je 39,95 DM

INTERAKTIVE HIGHLIGHTS

Wanderlust
MEGA TopHit! Ein brandneuer Erotik Thriller aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Finden Sie den Schlüßel zur Cybersex Welt. Dort angekommen, erleben Sie Abenteuer und futuristischen Sex. Ein virtueller Trip der Superlative, den Sie nicht so schnell vergessen werden, erwartet Sie. nur 79,95 DM

Virtual Vixens
TopHit! Heiße Aktion und spektakulere Szenen machen diesen Titel zu einem echten Erlebnis. Lassen Sie sich in die Welt der Virtual Vixens entführen. Vielleicht können Sie die sexhungrigen Space Hexen besiegen und Ihren Freund befreien. Aber Vorsicht, wenn Sie nicht aufpassen sind auch Sie für immer verloren. nur 79,95 DM

Maddams Family
TopHit! Abgedreht in allen sexuellen Belangen. Über 90 Minuten High Quality Full Motion Videos, sowie brandheiße High Resolution Fotos und eine Menge interaktives Vergnügen und Sex erwartet Sie bei den Mitgliedern der (M)addams Family. nur 79,95 DM

Immoral Combat
Der brandneue TopTitel aus dem Hause ZANE, den Machern des überaus erfolgreichen Titels "VIRTUAL VIXENS". Heiße Aktion erwartet Sie als Manager einer Mädchentruppe. Können Sie die gestellten Aufgaben bewältigen? Die Girls Ihrer Truppe haben nämlich nur eines im Kopf ...... nur 79,95 DM

Chrystal Fantasies
Steuern Sie durch die virtuelle Welt der Lust und finden Sie den geheimen Kristall der Begierde. Mit diesem Kristall öffnen Sie das Tor zu einer neuen Welt. Dort angekommen, erwarten Sie weitere hocherotische Abenteuer. nur 89,95 DM

Dirty Debutantes 2 - Asian Invasion
Das brandneue interaktive Erotik Erlebnis aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Eine asiatische Erotik Invasion bedroht unsere Erde. Können Sie uns retten? nur 79,95 DM

Virtual Vegas
TopHit! Besuchen Sie das erste virtuelle Spielcasino der Welt. Sie spielen in verschiedenen Welten, umgeben von skurrilen Typen und geheimnisvollen Vorgängen. Doch "Virtual Vegas" hat noch wesentlich mehr zu bieten........ Good Luck! nur 59,95 DM

Ein informatives Erlebnis der besonderen Art. Ausführliche Informationen über 250 der bekanntesten Stars mit Photo und persönlichen Daten, sowie 750 Filme halten Sie stets auf dem Laufenden. nur 79,95 DM

Hot Body & Hollywood Glamour
Die exklusive Privat-Erotik Serie für Kenner. Beobachten Sie heiße Girls bei ihren intimen Spielen und erleben Sie Erotik ohne Tabus. Aufregende Schönheiten, die zu Allem bereit sind, erwarten Sie!

Spring Break Fantasie	Spring Break Girls
Daily Teasers	Hot Stuff
Lingerie Special	Naughty But Nice
Blonde Fever	Southern Belle

jeder Titel nur 59,95 DM

Sorority House
MEGA TopHit! Das Erotik Spiel des Jahres. Distributed by New Machine. Sie sind Student und wohnen auf dem Campus. Das "harte" Leben auf der UNI erfordert gelegentlichen Ausgleich in Form von wilden Partys und heißem Sex. Doch leider ist das nicht so einfach, den ständig versuchen lästige Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu stören. Werden Sie Ihr Ziel jemals erreichen? Wir wünschen es Ihnen! nur 79,95 DM

Massive Malons
TopHit! Heiße interaktive Videoshow mit den US Superbusen Stars Kimberly Kupps, Melissa Mounds, Monique Hall u.a.. Spezial VIDEO-ROM für Freunde großer Oberweiten. Dieser Titel bringt Ihr Blut schnell in Wallung. nur 59,95 DM

Mindshadows (WIN) &
Dungeon of Dominance (DOS)
Zwei bizarr Videoshows für DOS und Windows. Auf diesen CD`s erwartet den Kenner heiße Aktion .... je Titel nur 59,95 DM

Visions of Erotica (limitierte Auflage)
MEGA TopHit! Eine Reise durch die Geschichte der Erotik erwartet Sie auf dieser Disk. Mehr als 1.200 High Quality Photos und zahlreiche Filme (Vollbildmodus) geben tiefen Einblick in die Welt der Erotik. Ein Muß für jeden echten Erotik Fan. Sichern Sie sich noch heute Ihr persönliches Exemplar. nur 69,95 DM

Doors Of Passion 2
Lassen Sie sich in die interaktive Welt erotischer Sinne entführen und erleben Sie alle Möglichkeiten der Liebe. Ein Erotikerlebnis der besonderen Art erwartet Sie. Diesen Titel müssen Sie einfach erleben. nur 59,95 DM

Jeder Titel für WIN und MAC

WEITERE INTERAKTIVE HIGHLIGHTS

Titel	Preis
Hot Dog Girls of Florida	59,95 DM
Luscious Ladies in Lingerie	59,95 DM
Space Sirens 1 - 2	je 79,95 DM
Spy Club	79,95 DM
Cyber Peep 1	39,95 DM
Cyber Peep 2	79,95 DM
Double Double	59,95 DM
Dream Machine	59,95 DM
Nightwatch 1 + 2	je 79,95 DM
Go Digital (Magazin)	49,95 DM
The Barlow Affairs	79,95 DM
Inferno	79,95 DM
Paradise Club	69,95 DM
After Midnight (Screensaver)	69,95 DM
Screen Candy (Screensaver)	59,95 DM
Mind Teazzer (Game)	69,95 DM
Pleasure Zones	69,95 DM

Jeder Titel für WIN und MAC

Weitere CD-ROM Highlights finden Sie in unserem Gesamtkatalog, der jeder Bestellung beiliegt. Ansonsten bitte DM 5,- in Briefmarken oder Bar einsenden. Ab einem Bestellwert von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei. Ab sofort sind viele Titel auch im MPEG/CD-i/VIDEO CD Format lieferbar.
Versandkosten: Nachnahme DM 10,-- Vorkasse DM 6,-- Auslandslieferungen erfolgen generell nur gegen Vorkasse + DM 12,-- (Überweisung oder bar), bei Scheckzahlung entstehen zusätzliche Bankgebühren in Höhe von DM 25,--. - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

CYBERSTRIP

Zwei superscharfe Cybersex Games der neuesten Generation erwarten Sie. Virtual Blackjack & Virtual Poker. Erleben Sie die virtuelle Welt von morgen ein und treten Sie gegen die faszinierensten Girls an, die das Universum zu bieten hat. Es lohnt sich! Dank der neuen CR3 Technologie erleben Sie Virtual Reality in bester Qualität und Vollbildmodus. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Erotik Games werden Sie für Stunden fesseln. je Titel nur 79,95 DM



SEYMOR BUTTS 2
(Doppel CD-ROM)

MEGA TopHit! Jetzt endlich lieferbar! Der brandneue Super Titel von New Machine Publishing. Begleiten Sie Seymor Butts auf seiner erotischen Erlebnistour und stehen Sie ihm bei allen Abenteuern mit "Rat" und "Tat" zur Seite. Erleben Sie real interaktive Erotik. Sie werden begeistert sein. nur 89,95 DM
Seymor Butts 1 nur 79,95 DM



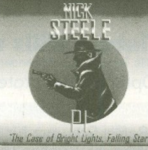
VIRTUAL VALERIE

Die Königin des CYBERSEX ist zurück ! Der erste Teil ist bereits Geschichte. Doch jetzt erwartet Sie das außergewöhnlichste Erotik Ereignis aller Zeiten. Noch nie gab es mehr Aktion als auf dieser Disk. 3D Animationen in noch nie da gewesener Qualität und faszinierende virtuelle Welten machen diesen Titel zu einem absoluten TopHit. Virtual Valerie erfüllt Ihnen (fast) alle Wünsche! nur 99,95 DM



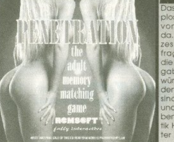
BABE CONTROL

Brandneu und superheiß! "Das fliegende Auge" von RomSoft. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Hubschrauberpiloten und erkunden Sie mit Ihrer Co-Pilotin (Megastar Ashlyn Phillips) die erotischen Aktivitäten einer Großstadt. Erleben Sie knallharte Aktion und riesigen Spielspaß mit "BABE PATROL" dem Erotik-Game des Jahres. Diesen TopTitel werden Sie nicht so schnell vergessen. nur 79,95 DM



NICK STEELE

Mega TopHit! Endlich ist er da! Der interactive Erotik Krimi mit Starbesetzung. Erleben Sie prickelnde Hochspannung bis zur letzten Minute. Schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs Nick Steele, ein Mann den alle Frauen lieben. Lösen Sie Ihren schwersten (erotischen) Fall und klären Sie den Mord an einem jungen Fotomodel auf. nur 79,95 DM



Das brandneue, explosive Erotik Spiel von ROMSOFT ist da. Hier ist Ihr ganzes Geschick gefragt. Können Sie die gestellten Aufgaben lösen? Wir wünschen es Ihnen, denn die Gewinne sind hocherotisch und explosiv. Erleben Sie dieses Erotik Highlight in echter Spitzenqualität. nur 69,95 DM

Autsch, der saß: Segas Virtua-Fighter-Held Kage im Clinch mit Jacky.

Der Drache aus Segas »Panzer Dragoon« flatterte in dieser Demo elegant und ruckfrei mit den Flügeln - trotz vierfacher Grafikmenge gegenüber der Saturn-Version

mit den Flügeln. Es war kaum ein Unterschied zur Saturn-Version zu sehen. Bedenkt man dann noch, daß die Saturn-Konsole nur mit einer Auflösung von 320 x 240 Pixel arbeitet, und der nVIDIA-Chip vergleichsweise das Vierfache der Datenmenge bewegt, ist das eine Meisterleistung.

Die »Virtua Fighter«-Version war zwar noch nicht spielbar. Allerdings konnten wir staunend beobachten, wie sich »Pai«, »Sarah«, »Kage« und die anderen Kämpfer des Prügelspiels wenig sanft an die Wäsche gingen. Auch hier wieder ein vielversprechendes Bild: Absolut flüssige Animationen, wie man sie nur vom Automaten in der Spielhalle und von der Saturn-Konsole her kennt. Und selbstverständlich war wieder die Super-VGA-Auflösung in 65536 Farben angesagt.

Die Spiele sind nur der Anfang der Welle an Umsetzungen für nVIDIA-Karten. Einige weitere Firmen haben schon Entwickler-Kits für den nVIDIA-Chip in den Händen. So erhielt auch das deutsche Kult-Programmierteam »Factor 5« bereits ein Set. Man darf gespannt sein, was die Zauberer dann mit der Hardware der Grafikkarte alles anfangen.

Einen Nachteil gibt es allerdings noch bei Grafikkarten mit dem nVIDIA-Chip: Entsprechende Software muß speziell dafür programmiert sein.

Von Microsoft wird es jedoch für Windows 95 ein Entwickler-Kit geben, das sogenannte »Direct 3D«. Spiele, die dieses unterstützen, laufen auch mit anderen 3D-Grafikkarten. Unterschiede wird es dann in der Geschwindigkeit geben.

Tatsache ist jedenfalls, daß es im Moment für keine andere 3D-Grafikkarte eine Unterstützung von Sega gibt. Das dürfte das schlagkräftigste Kaufargument für die Diamond Edge mit dem nVIDIA-Chip sein. **(hf)**



Infiltrieren.
Bekämpfen.
Ausrotten.
SOFTGOLD ART

Pentium-Prozessoren im Tempo-Vergleich

TRAU' KEINEM UNTER 90



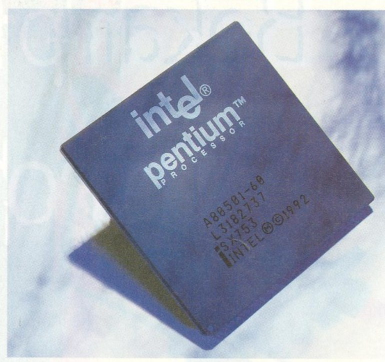
Ohne Pentium macht das Spieleleben langsam keinen Spaß mehr. Aber welche Tempoklasse muß es sein? Vom relativ erschwinglichen 60er bis zum luxuriösen Pentium 133 reicht die Angebotspalette. Wie stark sich die Leistungsunterschiede in der Praxis bemerkbar machen, klärt unser Vergleichstest.

Mit Computerspielen haben Sie sich ein Hobby ausgesucht, in dem ungefähr alle zwei Jahre ein Umsturz fällig ist. Die Prozessoren in den PCs werden immer schneller und die Spieleprogrammierer nutzen das natürlich sofort aus. Paradebeispiel ist »Hi-Octane«, das im Super-VGA-Modus selbst auf einem Pentium/90 nicht optimal spielbar ist. Beim Kauf eines neues Systems sollten Sie sich also gründlich überlegen, welchen Prozessor Sie wählen. DX4/100-Systeme sind im Moment zwar noch »up to date«, aber die ersten Titel schreien nach gehobener Pentium-Power. Wer sich heute einen PC kauft, sollte also eigentlich einen der jüngeren Intel-Generation wählen, damit in einem Jahr nicht gleich wieder eine Aufrüstung fällig ist.

Finger weg von »kleinen« Pentiums

Inzwischen gibt es insgesamt sieben Pentium-Varianten, die sich hauptsächlich durch ihren Takt unterscheiden: 60, 66, 75, 90, 100, 120 und 133 MHz stehen im Moment zur Auswahl. Die beiden erstgenannten Typen scheiden heute bereits wieder aus. Sie sind nicht wesentlich schneller als ein DX4/100-Chip; der Prozessor und das Motherboard sind allerdings geringfügig teurer als ein DX4-System. Für mehr Geld bekommt ein PC-Interessierter bei P/60 und P/66 also nicht mehr Leistung.

Bleiben noch fünf Chips übrig. Natürlich ist der Pentium/133 der schnellste des Quintetts. Die Frage ist nur: Lohnen sich die Kosten für einen 133er, oder ist der Leistungsgewinn gegenüber einer kleineren Variante nicht so berauschend, so daß sich ein Käufer auch mit einem 75er oder 90er zufrieden geben kann?



Im neuen System sollte es mindestens ein P/90 sein. Der hier gezeigte 60er gehört schon zum alten Eisen.

Um das herauszufinden, haben wir die Prozessoren in ein geeignetes Motherboard gesteckt und dann unsere Benchmarks laufen lassen (siehe auch Vergleichstest der Heim-PCs in dieser Ausgabe). Da der Rest des Systems gleich blieb, konnten Geschwindigkeitsunterschiede nur vom Prozessor stammen. Die Ergebnisse des Benchmarks haben wir in einer Tabelle zusammengefaßt sowie die Tempounterschiede der Prozessoren untereinander verglichen (Mittelwert aller Meßwerte). Das erstaunliche Ergebnis: ein Pentium/133 ist ungefähr um die Hälfte schneller als ein Pentium/75 (147 % der Geschwindigkeit) aber nur rund 20 Prozent schneller als ein P/90

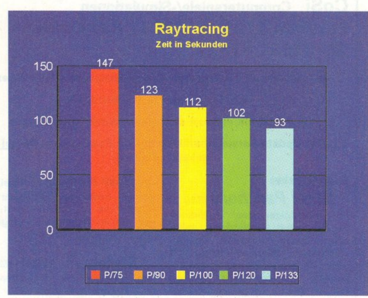
TESTERGEBNISSE

PROZESSOR	Pentium/75	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/120	Pentium/133
MOTHERBOARD	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE
INTERNER TAKT	75 MHz	90 MHz	100 MHz	120 MHz	133 MHz
EXTERNER TAKT	50 MHz	60 MHz	66 MHz	60 MHz	66 MHz
RAYTRACING	147 s	123 s	112 s	102 s	93 s
VIDSPEED					
320 x 200 x 256	47080 Byte/ms	48188 Byte/ms	52851 Byte/ms	48188 Byte/ms	52851 Byte/ms
640 x 480 x 256	47115 Byte/ms	48198 Byte/ms	52745 Byte/ms	48198 Byte/ms	52745 Byte/ms
3DBench	66,6 Bilder/s	83,3 Bilder/s	90,9 Bilder/s	90,9 Bilder/s	100,0 Bilder/s
Wintach					
640 x 480 x 256	43,19	50,64	52,25	55,94	61,91
640 x 480 x 16,7M	69,57	78,87	84,74	86,93	99,69
WinG	565 Bilder/s	685 Bilder/s	758 Bilder/s	704 Bilder/s	787 Bilder/s

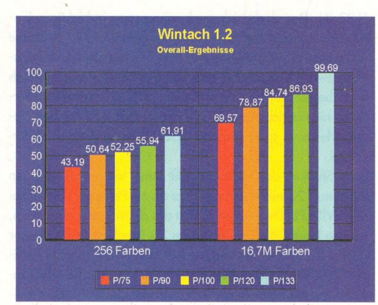
(123 %). Das deckt sich auch mit unseren subjektiven Eindrücken anhand von Hi-Octane: Auf einem P/90 ist es mit viel gutem Willen spielbar. Auf einem 133er stellt es die Grafiken zwar flüssiger dar, und das Vehikel läßt sich dadurch auch besser steuern. Vom Hocker reißt es deswegen allerdings niemanden. Erst ab 20 Prozent Differenz bei der Prozessorleistung spürt man im Spiel überhaupt einen Unterschied.
Beim Studium der Meßwerte fällt Ihnen sicher auf, daß ein Pentium/120 teilweise langsamer als ein Pentium/100 ist. Bei den »VIDSPEED«-Werten kommt das deutlich zum Vorschein, ebenso beim »WinG«-Test. Beim 3D-Bench ist der Prozessor genau so schnell wie der vom Takt her langsamere Pentium/100. Die Erklärung liegt hier beim externen Takt der Prozessoren. Ähnlich wie ein DX2/66 oder ein DX4/100 arbeiten die Chips intern mit einer höheren Taktfrequenz als an den Prozessorbeinchen. Ein Pentium/100 wirbelt zum Beispiel seine Daten mit 66 MHz durch das Motherboard, ein Pentium/120 dagegen nur mit 60 MHz. Genau diese Differenz macht sich bei der Datenübertragungsrate in den Bildschirmspeicher bemerkbar, und das mißt VIDSPEED. Auch der WinG-Test erlahmt aus diesem Grund bei dem eigentlich schnelleren Prozessor.

Der Schnelle wird langsamer

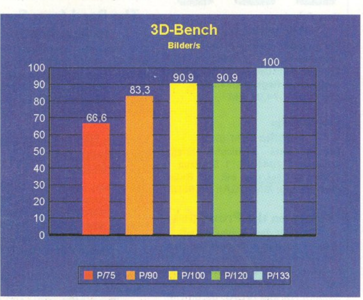
Sie fragen sich jetzt vermutlich, warum Intel einen schnelleren und teureren Prozessor herstellt, wenn dieser scheinbar doch nicht flotter als ein Pentium/100 ist. Die Wahrheit liegt hier in der Mitte: die reine Rechenkraft des Pentium/120 ist schon höher. Das beweist unser Raytracing-Benchmark. Der 100er-Chip war nach 112 Sekunden fertig, der 120er benötigte dazu 10 Sekunden weniger. Immer wenn es um reine Prozessorleistung geht, und ein Programm dabei keine Grafik zeigt (wie es beim Raytracing-Test der Fall ist), macht sich der höhere Prozessortakt bemerkbar. Schaufelt ein Programm dagegen Daten in die Grafikkarte, damit sich auch etwas auf dem Bildschirm tut, kommt der externe Takt des Chips zum Tragen. Wenn der schnellere Prozessor einen geringeren externen Takt hat, ist er langsamer.
Normalerweise bemerken Sie immer eine Mischung beider Effekte: kein Programm schiebt einfach nur Daten in die Grafikkarte, denn irgendwoher müssen diese Daten ja kommen. Und kein Spiel rechnet stumpfsinnig vor sich hin, denn ohne Grafikausgabe tut sich nichts auf dem Bildschirm. Der 3D-Bench ist dafür ein gutes Beispiel. Der Prozessor muß die Bilder berechnen und die Grafikdaten eines fertigen Bildes in den Speicher schieben. Bei der einen Sache ist der P/120 schneller, bei der anderen langsamer als ein P/100. Beide Effekte gleichen sich aus, und der P/100 ist genau so schnell wie ein P/120.
Aber auch für »spürbare« Unterschiede sollten Sie im Moment lieber kein Geld verschwenden. Ein 90er-Pentium-Chip kostet nämlich im Moment rund 600 Mark, ein 133er dagegen etwa 1200 Mark. Unsere Empfehlung lautet deshalb:



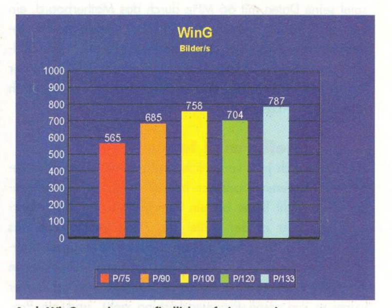
Immer wenn es um die reine interne Rechenleistung geht, und der Prozessor keine Grafikdaten schaufeln muß, wirkt sich der interne Takt des Chips aus



Unter Windows (hier gemessen mit dem Wintach-Programm) fahren die höher getakteten Chips ihre Leistung wieder aus



Beim 3D-Benchmark ist ein 100er-Chip genau so schnell wie der teurere 120er-Prozessor. Der erklärt sich durch den externen Takt der Chips.



Auch WinG reagiert empfindlich auf einen geringeren externen Takt. Interessant sind diese Werte auch für Spiele unter Windows '95.

Kaufen Sie sich ein 90er- oder ein 100er-System, je nachdem an welches Sie günstiger herankommen. Investieren Sie das gesparte Geld in mehr RAM (16 MByte sind mit Blick auf Windows '95 Pflicht) in eine flotte Grafikkarte, eine 2-GByte-Festplatte oder kaufen Sie sich ganz einfach endlich das Spiel, das Ihnen schon die ganze Zeit am Herzen lag.

Sehr wahrscheinlich sieht die Sache in einem Jahr schon wieder ganz anders aus. Dann liefert Intel vermutlich bereits den Pentium/150 und den 166er und die jetzigen Prozessoren fallen im Preis genau, wie die 90er und 100er Chip im Februar dieses Jahres. Schätzungsweise ist dann ein 166er-Chip nochmal 20 Prozent schneller als ein 133er, was rund 40 Prozent mehr als ein 90er wären. Dafür würde es sich lohnen, Geld auszugeben.

Tatsächlich hat Intel »Aufrüst«-Möglichkeiten der Prozessoren vorgesehen. Unser Testmotherboard schluckte ja jetzt schon die fünf erhältlichen Pentium-Versionen (Asus P55TP4XE). Mit entsprechenden Jumpern können Sie bei diesem den internen und den externen Takt einstellen.

Bei den 75er-, 90er- und 100er-Chips beträgt die Taktvervielfachung 1,5 des externen Takts, bei den 120er- und 133-Chips ist es dagegen der zweifache Takt. Die Jumper des Boards sind außerdem schon für 2,5fachen und dreifachen Takt ausgelegt. Das entspräche dann einem Pentium/150/166 und einem Pentium/180/200. Beim Kauf eines Motherboards sollten Sie also darauf achten, daß es entsprechende Takt-Jumper gibt. Intels »Plato«-Board hat solche Jumper zum Beispiel nicht. **(hf)**

DER KLEINE UNTERSCHIED

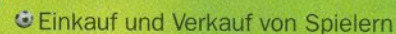
Schneller als ein...:	Pentium/75	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/120	Pentium/133
Pentium/75	100 %	84 %	78 %	76 %	68 %
Pentium/90	119 %	100 %	93 %	90 %	81 %
Pentium/100	129 %	108 %	100 %	98 %	88 %
Pentium/120	132 %	111 %	103 %	100 %	90 %
Pentium/133	147 %	123 %	114 %	112 %	100 %

Basierend auf unseren Meßergebnissen haben wir umgerechnet, wie groß die Leistungs-Unterschiede der Pentium-Prozessoren in Prozent sind

Kicken, foulen und Moneten.

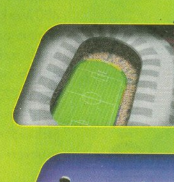
- Über 1.500 Fußballmannschaften mit den echten Namen, Trikotnummern, Fähigkeiten
- Mehr als 26.000 echte Spieler
- 131 Nationalmannschaften und alle wichtigen Meisterschaften der Welt
- Individuelle Spieler-Fähigkeiten
- Komplette statistische Analyse
- Enthält die neuesten 95/96er Saison-Daten

Zieh voll ab!

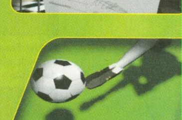


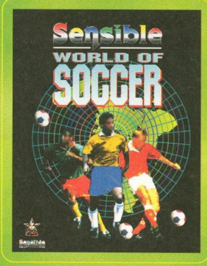
- Einkauf und Verkauf von Spielern
- Auswahl der Spieltaktik
- Finanzierung des Vereins
- Verwaltung des Budgets
- Zusammenstellung von Fußball-Ligen, Pokalspielen und Meisterschaften
- Aufstellung der Mannschaften nach den Fähigkeiten der einzelnen Spieler
- Weltweiter Transfermarkt mit genauen und wechselnden Spielerpreisen

Zock voll ab!





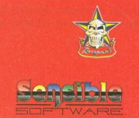


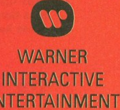


Komplett in Deutsch.

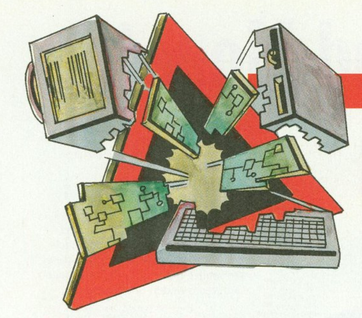


Sensible World of Soccer, die wahrscheinlich umfassendste Fußball-Managersimulation aller Zeiten, kommt nun endlich für den PC! Es verbindet in großartiger Weise die zahlreichen Details einer Fußball-Managersimulation mit der Action eines Fußballspiels. Sensible World of Soccer ist eine Klasse für sich. Unglaublich die schier endlosen Möglichkeiten: Spielen Sie wie Brasilien offensiv nach vorn oder wie die Schweden in zwei Viererketten. Kaufen Sie sich Ihr Dream-Team aus der ganzen Welt zusammen, und bestimmen Sie die Spieltaktik. Sensible World of Soccer ist die größte Herausforderung für alle echten Fußballfans. Das Spiel beginnt, gewinnen Sie mit!





WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT



Keine Panik: Festplatte vergrößern mi

PLATZ DA!

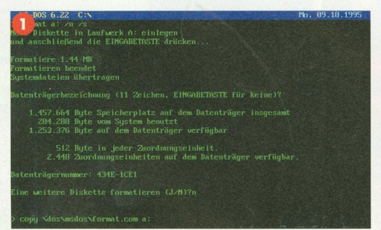
Wenn der Platz auf der Platte zu klein wird, muß nicht immer gleich neue Hardware ran. MS-DOS 6.22 liefert einen Festplattenkomprimierer mit, der aber nicht ganz pflegeleicht ist.

Schwups! Kaum ist das neue Spiel installiert, schon ist die Festplatte um 20 freie MByte ärmer. Rasch sammeln sich die Daten und drohen den zur Verfügung stehenden Platz bis ins letzte Byte-Winkelchen zu belegen. Irgendwann ist dann doch mal der Punkt gekommen, da man sich eine größere Festplatte wünscht. 1 GByte sind im Moment schon für rund 400 Mark zu haben. Aber kaum jemand wird mal eben diese Summe aus seinem Sparstrumpf schütteln, nur um ein paar Spiele mehr parat zu haben.

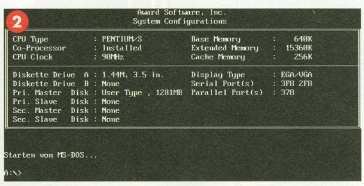
Abhilfe verheißt das »DriveSpace«-System, das ab der Version 6.22 zum Lieferumfang von MS-DOS gehört. DriveSpace ist ein Kompressions-Programm, das die Daten automatisch während des Schreibens und Lesens der Festplatte komprimiert und entpackt. Es arbeitet ähnlich wie die Pack-Programme »ARJ«, »LHARC« und »PKZIP«, nur daß Sie sich um die eigentliche Kompression nicht kümmern brauchen. Da die Daten in komprimierter Form weniger Platz benötigen als unkomprimiert, scheint der Platz auf der Festplatte zu wachsen. Microsoft gibt eine Kapazitätserweiterung von 50 bis 100 Prozent an. Eine Verdopplung des Plattenplatzes, ohne daß Sie etwas dafür bezahlen müssen, hört sich zunächst nicht schlecht an.

Stolpersteine

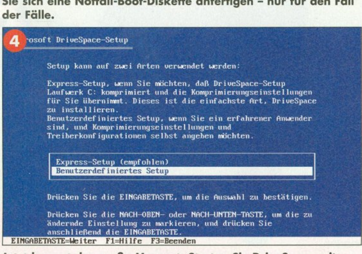
Leider gibt es bei der Sache einige Haken. Für uns Spieler ist die wichtigste Einschränkung, daß viele Entertainment-Programme mit der erhöhten Kapazität der Festplatte nicht klar kommen. Sogenannte »Protected Mode«-Spiele sind da



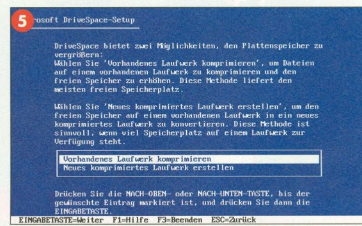
Bevor Sie mit DriveSpace Ihre Festplatte komprimieren, sollten Sie sich eine Notfall-Boot-Diskette anfertigen – nur für den Fall der Fälle.



Starten Sie Ihren Computer anschließend mit dieser Diskette. Nur wenn diese einwandfrei funktioniert, bewährt sie sich im Notfall.



Jetzt kommt der große Moment: Starten Sie DriveSpace mit dem Kommando DRVSPACE und wählen Sie das »Benutzdefinierte Setup«



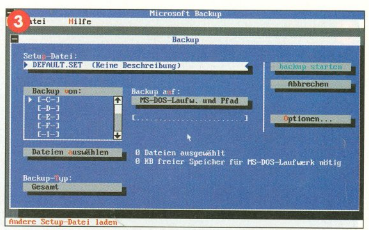
Im nächsten Bildschirm wählen Sie »Vorhandenes Laufwerk komprimieren«. Damit wird der gesamte Platz der Festplatte zusammengestaucht.

DriveSpace

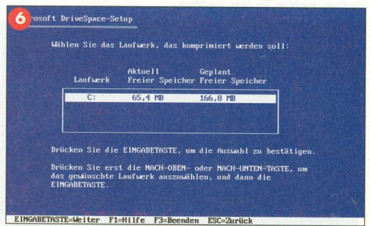
beliebte Kandidaten. Eine generelle Richtlinie, ob die Software läuft oder nicht, gibt es leider nicht. Da hilft nur ausprobieren und für den Fall eines Falles unkomprimierten Platz auf der Festplatte freilassen. Wie das geht, erklären wir weiter unten.

Wenn mit der komprimierten Festplatte mal etwas schiefläuft, sind mit DriveSpace meistens gleich viel mehr Daten futsch, als bei einer unkomprimierten Festplatte. Das liegt an der Kompression, die auf dem gleichen Platz mehr Daten unterbringt. Aus diesem Grund sollten Sie von Ihren wichtigen Daten regelmäßig Backups anfertigen.

Die mit DriveSpace komprimierte Festplatte ist außerdem nicht mehr ganz so pflegeleicht wie vorher. Wenn Sie Ihre Festplatte mit DEFRAG öfters mal sortieren (siehe PC Player 9/95), müssen Sie sich auf eine wesentlich längere Wartezeit einstellen. Außerdem wird die Festplatte beim Schreiben von Daten langsamer. Zum Kopieren eines prall gefüllten Windows-Verzeichnisses (890 Dateien in 42 MByte) benötigt unser Testsystem normalerweise 3 Minuten, mit Kompression stieg die Zeit auf 4 Minuten 30 Sekunden; also die Hälfte länger. Für Spiele ist das allerdings uninteressant, denn die lesen meistens nur Daten von der Festplatte. Einzige Ausnahme: speichern eines Spielstandes, aber die kurze Zeit bemerkt man auch mit Kompression kaum.

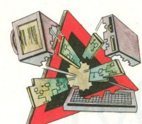


Ebenfalls notwendig: Ein Backup vor der Kompression. Falls mit DriveSpace etwas schief geht, sind ihre Daten futsch.



Wenn Sie nur eine Festplatte besitzen, erscheint im nächsten Bild nur dieses eine Laufwerk. Sonst können Sie hier das zu komprimierende Laufwerk auswählen.





Wenn Sie sich dazu entschließen DriveSpace einzusetzen, müssen Sie als erstes die Daten Ihres Systems sichern. Sollte nämlich während der Kompression etwas fehlschlagen, ist die Festplatte unweigerlich von allen »Byte-Verschmutzungen« befreit: nämlich Ihren gesammelten Daten! Außerdem sollte man vor dem Komprimieren eine Boot-Diskette anfertigen. Mit der können Sie zur Not Ihren Computer wenigstens wieder starten. Wie Sie diese anfertigen, erklären wir im Kasten »Die Boot-Diskette«.

Wählen Sie nach dem Start von DriveSpace auf keinen Fall das »Express-Setup«, auch wenn Microsoft das »empfiehlt«. DriveSpace beläßt Ihnen hier nur 2 MByte an unkomprimiertem Speicher. Für ein Spiel, daß eventuell unkomprimiert installieren werden muß, ist das viel zu wenig. Wählen Sie stattdessen das »Benutzdefinierte Setup«, bei dem Sie selbst die Menge an unkomprimiertem Plattenplatz bestimmen. Für unseren Test haben wir hier ungefähr 30 MByte frei gelassen. Das dürfte für die meisten Spiele ausreichen.

Die Kompression selbst dauert einige Zeit. Für 100 MByte gab DriveSpace zunächst eine Zeit von 26 Minuten an. Diese korrigierte es dann schnell auf über ein Stunde und war schließlich doch nach rund 20 Minuten fertig. Am besten lassen Sie den Computer in dieser Zeit in Ruhe. Sollte DriveSpace zum Beispiel durch einen Stromausfall unterbrochen werden, beginnt es nach dem erneuten Start automatisch wieder mit der Kompression.

Alle Etappen für eine erfolgreiche Kompression haben wir in den Bildern zusammengefaßt. Wenn Sie sich Schritt für Schritt danach richten, kann eigentlich kaum noch etwas passieren.

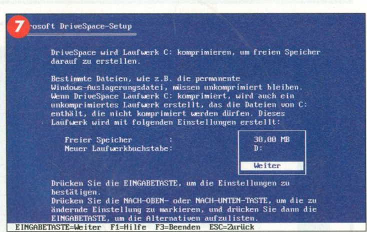
Die Stunde danach

Wenn alles geklappt hat, stellt DOS nicht mehr nur ihr normales Plattenlaufwerk zur Verfügung (normalerweise »C:«) sondern auch ein neues Laufwerk, dessen Buchstaben Sie während der Installation einstellen konnten. An Ihrem alten Laufwerk werden Sie keinen Unterschied bemerken, außer daß beim DIR-Befehl jetzt wesentlich mehr Platz angezeigt wird.

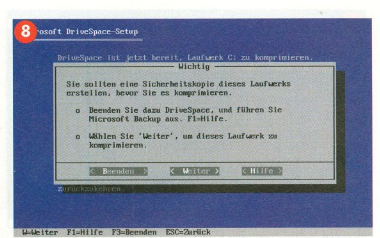
Alles in diesem Laufwerk ist nun komprimiert. Das neue Laufwerk enthält dagegen den angesprochenen unkomprimierten Plattenplatz (normalerweise Laufwerk »K:«). Wählen Sie dieses, falls ein Spiel die Kompression nicht mag.

Als zweite Amtshandlung nach dem Kompressionsvorgang starten Sie DRVSPACE erneut und korrigieren das im Moment vorherrschende Kompressions-Verhältnis; das steht nämlich zunächst auf 2 zu 1. Normal ist aber eher ein Verhältnis von 1,4 zu 1. Dadurch wird nicht unnötig freier Speicherplatz angezeigt.

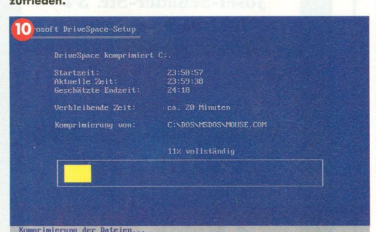
Anschließend sollten Sie sich unbedingt die Datei DRVSPACE.TXT zu Gemüte führen, in der weitere wichtige Informationen für den Umgang mit DriveSpace stehen. Sie finden die Datei im MS-DOS-Verzeichnis. Wenn Sie das alles beachten, ist Ihre Festplatte betriebsfertig und Sie sind für die wichtigsten Notfälle gerüstet. **(hf)**



Der nächste Punkt der Tagesordnung befaßt sich mit der Größe der unkomprimierten Daten. Wir geben uns mit 30 MByte zufrieden.



Vor der Kompression fragt DriveSpace, ob es eine Sicherheits-Kopie anfertigen soll. Da Sie das schon in Schritt 3 erledigt haben, wählen Sie hier »weiter«.



Dann beginnt endlich die eigentliche Kompression. Lassen sie sich nicht aus der Ruhe bringen, das kann eine Weile dauern.

11 rosoft DriveSpace-Setup

DriveSpace hat die Komprimierung von Laufwerk C: beendet.

Freier Speicher nach der Komprimierung: 90,1 MB
Komprimierungsverhältnis: 1,4 zu 1

DriveSpace hat ein neues Laufwerk D: angelegt, das 30,3 MB nichtkomprimierten Speicher enthält. Dieser Speicher ist für Dateien, die nicht komprimiert werden dürfen, bestimmt.

Drücken Sie die EINGABETASTE, um DriveSpace zu beenden und den Computer neu zu starten.

EINGABETASTE=Weiter

Gut Ding will Weile haben: Nach der Kompression gibt DriveSpace einige Status-Meldungen aus.

UNENTBEHRLICH: DIE BOOT-DISKETTE

Bevor Sie mit der DriveSpace-Kompression beginnen, sollten Sie sich eine Boot-Diskette anfertigen. Formatieren Sie eine Diskette mit dem Kommando

```
format a: /u /s
```

Falls Sie bereits eine fertig formatierte Diskette haben, können Sie auch folgendes Kommando eintippen, das geht das etwas schneller:

```
format a: /u /q /s
```

Die Diskette ist anschließend bereits bootfertig. Was fehlt, sind noch ein paar Einstellungen, wie zum Beispiel der deutsche Tastaturtreiber. Die CONFIG.SYS der Diskette muß folgende Einträge enthalten:

```
BUFFERS = 40
FILES   = 40
COUNTRY = 049
```

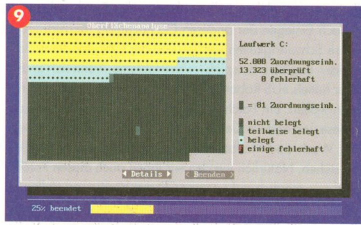
In die AUTOEXEC.BAT der Diskette schreiben Sie folgende Zeilen:

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
KEYB GR
ECHO ON
```

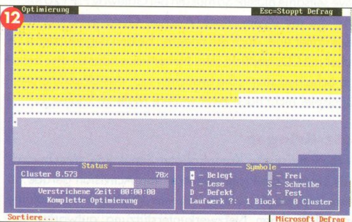
Benutzen Sie zum Eingeben der Zeilen das EDIT-Kommando von MS-DOS oder einen anderen von Ihnen favorisierten Texteditor. Anschließend müssen Sie noch ein paar Dateien auf die Diskette kopieren, die sich im MS-DOS-Verzeichnis Ihrer Festplatte finden:

```
COUNTRY.SYS
FORMAT.COM
FDISK.EXE
KEYB.COM
KEYBOARD.SYS
SYS.COM
```

Haben Sie alles so gemacht, wie wir es hier vorgeschlagen haben, müßte ein DIR-Kommando auf der Diskette 9 Dateien anzeigen. Testen Sie die Diskette aus, bevor Sie mit der DriveSpace Kompression beginnen.



Uff! Ist das alles geschafft, kontrolliert DriveSpace die Festplatte, ob sie eventuell Fehler enthält. Die müssen vorher ausgemerzt werden.



Ab jetzt haben Sie mehr Platz auf der Festplatte. Allerdings ist die Platte nicht mehr ganz so pflegeleicht. DEFRAG benötigt deutlich länger zum Sortieren.



SUPER PLUS

Das Upgrade für »Hi-Octane« ist fast fertig – Bullfrog liefert umfangreiche Optionen nach.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über akute Fehler in professionellen Spielen und Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46a, 85586 Poing.** E-Mails erreichen uns unter **bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com**.

Double Impact: Der Split-Screen-Modus von Hi Octane ist im Anflug

Geteilte Oktan-Zahl

Für die PC-Version von »Hi-Octane« waren eigentlich noch ein paar Features und Rennstrecken mehr geplant, als dann im hastig veröffentlichten Spiel drin waren. Die versprochene Update-Diskette ist nun fast fertig und wird drei völlig neue Rennstrecken enthalten. Der Split-Screen ermöglicht Kopf-an-Kopf-Duelle mit nur einem Computer; beide Spieler teilen sich je eine Bildschirmhälfte. Noch mehr Rennfahrer können im »Hot Seat Challenge« gegeneinander antreten. Bei dieser Variante sitzt ein Spieler quasi auf dem »heißen Stuhl« und lenkt seinen Wagen gegen bis zu sieben Kontrahenten, die vom Computer gesteuert werden. Nach einer bestimmten Zeit bestimmt der Rechner den nächsten Mitspieler, der sich dann aktiv hinters Lenkrad bzw. den Joystick schwingen darf.

Wer es noch ein bißchen schwieriger haben möchte, aktiviert die »Death Match«-Option: Mit einer Limitierung der zur Verfügung stehenden Leben wird Hi-Octane zu einem Rennen auf Leben und Tod – Sieger ist, wer als letztes im Spiel bleibt. Beim neckischen »Clone Race« kopiert der Computer die beste Runde, die man bislang erreicht hat, und läßt diese von einem Vehikel nachfahren. So kann man entweder gegen sich selbst fahren oder einen Freund gegen die eigene Leistung antreten lassen. Nach den uns vorliegenden Informationen wird die mit großer Spannung erwartete Morphing-Funktion doch kein Bestandteil des Patches sein. Die Diskette wird es gegen einen Unkostenbeitrag direkt bei Bullfrog geben; natürlich ist das Upgrade auch auf einer der nächsten PC Player-CDs zu finden.



Fürs Modem-Spiel von Command & Conquer erscheint in Kürze ein Patch

Kommando-Wechsel

Der Teufel steckt im Detail: Startet man beim Strategieknüller »Command & Conquer« auf einer der beiden Seiten und kehrt dann zum Hauptmenü zurück, um die andere zu spielen, fehlen sämtliche Videos: Der Computer merkt nicht, daß sich noch die »falsche« CD im Laufwerk befindet und läßt einfach Videos, z.B. die Einsatzbesprechungen, unter den Tisch fallen. Selbst die direkte Anwahl eines Videos aus dem Menü provoziert keine »Bitte CD wechseln«-Meldung. Deshalb in einem solchen Fall am besten das Spiel verlassen und nach Einlegen der anderen CD nochmals neu starten. Weitere Schwierigkeiten werden von der C&C-Modemfront gemeldet, so gibt es beispielsweise Probleme, wenn sich zwei Spieler mittels »US Robotics 14.4«-Modem miteinander verbinden wollen. Ein Patch des Spiels auf die Version 1.08a, der diese und andere Kleinigkeiten behebt, sollte demnächst in der Westwood-Mailbox bzw. in Compuserve zur Verfügung stehen. Natürlich werden wir Ihnen auch diesen Patch sobald wie möglich auf unserer CD zur Verfügung stellen.

Schwer in Rage

Bei »Primal Rage« treibt der Kopierschutz von Warner Interactive seltsame Blüten: So müssen bei Gateway P5-120 Rechnern, die mit einem 3fach-Wechsel-Quadspeed-CD-ROM ausgestattet sind, auch die anderen beiden ungenutzten CD-Fächer mit CDs bestückt sein. Netterweise können dies beliebige Scheiben sein – Sie brauchen sich das Urweltmonster-Prügelspiel nicht noch zwei weitere Male zu kaufen.

Netz-Krieger

Für die futuristische Kampfroboter-Simulation »Mechwarrior 2« basteln die Programmierer von Activision gerade an einem kostenlosen Add-on namens »Netmech«. Es soll mit der vollständigen Netzwerkunterstützung aufwarten (im Spiel ist dazu nur ein Demo enthalten) und außerdem Probleme mit diversen Joysticks beheben. (ro)

ROUTE 66

Der Streckenplaner für Windows 95

...Kompatibel zu Microsoft Windows 3.11

Die Presse über ROUTE 66...

'Das Programm ist schön gestaltet, eine Eigenschaft aber fällt besonders ins Auge: die Geschwindigkeit. Sie ist wirklich unglaublich im Vergleich zu den Mitbewerbern. Wir haben es mit einer echten 32-Bit Applikation zu tun und siehe, ROUTE 66 ist schneller als das Licht. "Designed for Windows 95" erklärt der Hersteller stolz im Handbuch. Das ist richtig, Windows 95 und ROUTE 66 arbeiten hervorragend zusammen.'

- C'T, August '95

DM **119.-** Registrierungsrabatt! Deutschland + Europa

~~318~~ DM Nur **199.-**

Normaler Preis DM 258 Gültig bis 31/12/95

ROUTE 66 *Route planner for Microsoft Windows*

Kompatibel zu Windows 3.11





Kompatibel zu MacOS 7.0 und 7.5



Mac OS

Wie erhalten Sie die kostenlose Europakarte:

1. *Kaufen Sie ROUTE 66 mit dem Coupon unten oder bei Ihrem Händler für nur DM 199,–*
2. *Drucken Sie den **Windows 95** - oder **MacOS 7.5** - Bildschirm aus.*
3. *Füllen Sie die Registrierkarte und den Coupon im Paket aus.*
4. *Senden Sie die Registrierkarte, den Ausdruck und den Coupon unfrankiert an ROUTE 66:* ***Int. Antwoordnummer 1318, 3900 WB Veenendaal, Niederlande***

*Dann erhalten Sie **kostenlos** per Post die Europakarte!*

ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. Kerkewijk 69 3901 EC Veenendaal Niederlande 0031-318-554724, Fax 0031-318-518860, Email route.66@applelink.apple.com
MacVONK • Deutschland GmbH Postfach 70 16 67 22016 Hamburg Tel (040) 656 86 30 Fax (040) 656 59 05 MacVONK_Vertrieb@magicvillage.de

✓ Ja, hiermit bestelle ich ROUTE 66 für DM 199,-

040 656 8630, Fax 040 656 5905

INGRAM MICRO LEADING THE WAY IN WORLDWIDE DISTRIBUTION 089 608 010, Fax 089 608 01190

Ich bestelle hiermit zur schnellstmöglichen Lieferung...

ROUTE 66 mit Deutschlandkarte für ☐ **Windows** ☐ **Macintosh** Versand durch ☐ **UPS** (DM 15) ☐ **UPS Express Plus** (DM 35)

Sie erhalten zusätzlich die Europakarte, wenn Sie uns folgendes einsenden: **Registrierkarte**, einen Nachweis, daß Sie im Besitz von **Windows 95** oder **MacOS 7.5** sind, und den **Coupon**, der dem Paket beiliegt. Details finden Sie im Paket.

Kundeninformationen (bitte in Druckbuchstaben schreiben)

☐ Herr ☐ Frau Vorname ___ Nachname ___

Firma ___

Straße (bitte kein Postfach) ___

PLZ ___ Ort ___

Telefon (geschäftlich) ___ Land ___

Platz für Ihre Visitenkarte

Zahlungsweise

☐ Euroscheck (liegt bei)

☐ VISA ☐ Eurocard/Mastercard

Kreditkartennummer ___ Gültig bis ___

Name des Kreditkartenbesitzers ___

Unterschrift (für alle Zahlungen per Kreditkarte erforderlich) ___

Dieses Sonderangebot erhalten Sie auch bei Ihrem Händler. Es gilt bis zum 31.12.95

TIGER IM TANK

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Flying Tigers«, »TZ-Minigolf« und »Locomotion Panic«.

Tüfteln, Ballern, Mini-Golf: Die Shareware-Highlights des letzten Monats bersten nicht gerade vor Originalität, bieten aber soliden Spielspaß für wenig Geld.

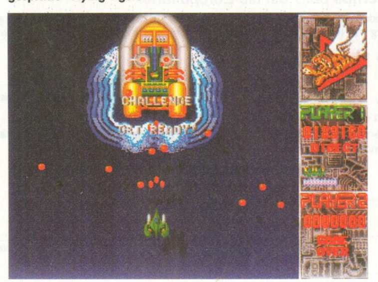
Flying Tigers

So mancher betagte Spielautomat stand für die Arcade-Ballerei »Flying Tigers« Pate. Der Start ist relativ harmlos: Ein kleines Raumschiff wird per Tastatur oder Joystick über den Bildschirm manövriert und schießt auf alles, was da von oben nach unten scrollt. Das können Formationen gegnerischer Flugzeuge oder Angriffspunkte auf dem Boden sein, wobei die Schüsse des Schiffes beide Ziele gleichzeitig beharken. Gelegentlich tauchen Vulkane auf, die mit Feuerkugeln um sich spucken, was das Zeug hält. Natürlich erscheinen Gegner mit Vorliebe genau dann, wenn sich das Schiff vor den Feuerbergen in Sicherheit bringen muß.

Manchmal schwirren von oben Bewaffnungs-Extras herab, die der Raumschiffpilot vor dem Aufnehmen per Anschießen auf die favorisierte Waffe trimmt. So schaltet das Schiff auf einen Streu-Schuß oder auf seitliche Befeuerung um. Bei letzterem Typ richtet das Raumschiff seine Feuerkraft nicht nur nach vorne sondern zusätzlich in die Richtung, in die der Kämpfer das Schiff zuletzt lenkte.

Nach drei Flug-Levels taucht ein dicker Obergegner auf. In der Shareware-Version ist nur der erste Abschnitt des dreiteiligen Programms enthalten. Die Vollversion enthält zwei weitere Abschnitte mit unterschiedlichen Grafiken und schwierigeren Levels.

Shareware-Shoot-em-up des Monats: Das mit Extrawaffen gespickte »Flying Tigers«



Alle 3 Levels gibt es einen Endgegner

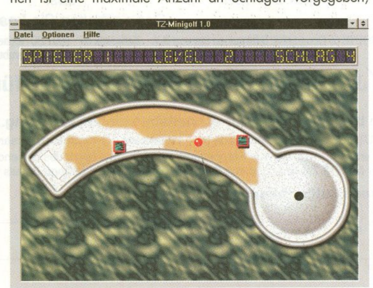
FLYING TIGERS

Genre: Actionspiel	**Läuft unter:** MS-DOS
Hersteller: Jay Kramer	**Sprache:** Englisch
Festplattenplatz: ca. 3 MByte	**Vollversion:** ca. DM 48,–

TZ-Minigolf

Daß Golfspiele nicht immer den grafischen Overkill eines »Links Pro« besitzen müssen, um einigermaßen Spaß zu bringen, zeigt »TZ-Minigolf«. Das Programm ist für Windows gedacht und zeigt die Minigolf-Bahn in der Draufsicht. Typisch sind Hindernisse wie Blöcke, Sandbahnen, Kuhlen oder Hügel, durch die der Ball geschickt manövriert werden will.

Zu Beginn einer Bahn plaziert der Spieler den Ball in einem weißen Startfeld. Die Schlagstärke und Richtung hängt von der Position des Mauszeiger-Fadenkreuzes zum Ball ab. Je weiter dieser vom Ball entfernt ist, desto schneller rollt der Ball in die gewünschte Richtung. Den Kurs zeigt eine Linie vom Ball zum Fadenkreuz an, was der Minigolfer per »Experten«-Modus auch abschalten kann. Für jede der 18 Bahnen ist eine maximale Anzahl an Schlägen vorgegeben,



TZ-Minigolf hat in der Shareware-Version sechs Bahnen, die mit Sandbahnen, Kuhlen und Teleporter-Löchern gespickt sind

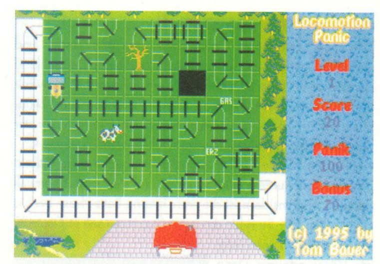
von denen in der Shareware-Version allerdings nur die ersten sechs Bahnen enthalten sind. Vier Spieler können gleichzeitig am Getümmel teilnehmen. Wer sich registrieren läßt, bekommt wahlweise eine komplette Version oder für DM 30,- lediglich eine Serien-Nummer, die die anderen Bahnen »freischaltet«.

TZ-MINIGOLF	
Genre: Golf	**Läuft unter:** Windows
Hersteller: Thomas Zeh	**Sprache:** Deutsch
Festplattenplatz: ca. 7,5 MByte	**Vollversion:** ca. DM 49,–

Locomotion Panic

Aus der Abteilung »hundsgemein«, »schnell nebenher« und »bringt immer wieder mal Spaß« kommt das Spiel »Locomotion Panic«. Auf den ersten Blick handelt es sich dabei um ein gutes altes Verschiebe-Puzzle: Ein Bild ist in Quadrate aufgeteilt, wobei ein Feld frei gelassen wurde. Dieses kann von den Quadraten der Nachbarfelder ausgefüllt werden. Die Puzzleteile verschiebt der Spieler nun solange, bis das eigentliche Bild zusammengesetzt ist.

Bei Locomotion Panic kommt noch eine Zeitbegrenzung hinzu. Die Puzzle-Teile bestehen nämlich aus Gleis-Elementen, also



Für zwischendurch: »Locomotion Panic« ist ein Verschiebe-Puzzle.

gerade Streckenabschnitte, Kurven und Kreuzungen. Zu Beginn des Spiels fährt eine Lokomotive unaufhaltsam auf das Puzzle-Feld zu. Der Spieler muß nun die Gleisabschnitte flugs so verschieben, daß die Lok an einem Feld immer einen Anschluß erhält und sicher wieder das Spielfeld verläßt. Hat die Lok mal keinen passenden Anschluß, gibt's eine Kessel-Explosion und Sie müssen von vorne beginnen. Zwischendurch gibt's Punkte für eingesammelte Extras. Außerdem kann die Lok kurzzeitig gestoppt werden. (hf)

LOCOMOTION PANIC	
Genre: Denkspiel	**Läuft unter:** MS-DOS
Hersteller: Thomas Bauer	**Sprache:** Deutsch
Festplattenplatz: ca. 500 KByte	**Vollversion:** ca. DM 20,–





Die Eröffnungsseiten des Microsoft Network (MSN)

In den nächsten Monaten gibt es neue Konkurrenz für Compuserve, Microsoft & Co. Europe Online und Bertelsmann wollen kräftig beim Tauziehen um die Online-Kundschaft mitmischen.

NEUES AUS DEN NETZEN

MSN-Macken

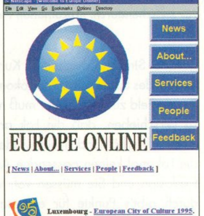
Schön bunt, reichlich Software und Support - aber viel zu langsam: Das Microsoft Network (MSN) ist derzeit für die deutschen Nutzer nicht gerade der Knüller. Das Fehlen einer deutschen Internet-Verbindung (Verweise auf Internet-Seiten, z.B. »espnet.sportzone.com« aus dem MSN heraus werden nicht gefunden), deutschsprachiger Inhalte und der ausschließliche Zugang mit schlappen 9.600 bps bringen dem MSN keine Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Auch die Nutzungsgebühren sind - beispielsweise im Vergleich zu CompuServe - recht happig: 14 Mark im Monat Grundgebühr (darin enthalten zwei Stunden kostenloser Nutzung) und 7,50 Mark pro Stunde sind nicht gerade ein Sonderangebot. Auch die Möglichkeit des Jahresabos (129 Mark pro Jahr, man spart dabei 39 Mark gegenüber der monatlichen Abrechnungsweise) für die ersten 500.000 Nutzer ist nicht atemberaubend.

PLEITEN, PECH & PANNEN

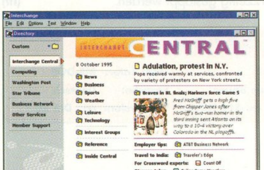
Auf der Telecom 95, der weltgrößten Telekommunikations-Show in Genf, mußten Aussteller und Journalisten mit kaputten Modems, verwirrten Computern und besetzten Leitungen kämpfen. Scott McNealy, Vize-Präsident von Sun meinte dazu: »Dies ist der schlechteste Platz für Telekommunikation, den ich je auf diesem Planeten gesehen habe.«
Ein Internet-Poster warb mit dem Slogan: »Erleben Sie das 21. Jahrhundert an einem Wochenende!« Doch die Wahrheit sah etwas anders aus. Am Dienstag brachen alle Internet-Verbindungen für etwa vier Stunden vollständig zusammen. Die meisten Vorwürfe mußte sich die Schweizer Telefongesellschaft PTT gefallen lassen, die Leitungen und Modems bereitgestellt hatte. Eine Stellungnahme der PTT zu den heftigen Vorwürfen war nicht zu bekommen.

AOL und Europe Online

Der neue gemeinsame Online-Dienst von Bertelsmann und America Online (AOL) soll noch im November in Deutschland an den Start gehen. Derzeit läuft ein Feldtest mit Einwählknoten in mehreren Städten, darunter Hamburg und München. Informationen dazu bekommt man im Internet unter der Adresse »http://win.bda.de/bda/int/bos/index.html«.
Konkurrent Europe Online vermeldet hingegen neue Gesellschafter. Seit kurzem sind Springer und Vebacom finanziell beteiligt. Laut Insidern ist die erste interne Beta-Phase bereits angelaufen, der Start für das breite Publikum soll in Deutschland »zum Ende des Jahres 1995« erfolgen. Dann soll bereits der Internet-Zugang geboten werden, Anwender können sich über Datex-P-Netz (flä-



Die WWW-Seite von Europe Online (http://www.eo.net), hier gibt's schon vor der kommerziellen Einführung des neuen Dienstes Informationen



Interchange Central, das amerikanische Pendant zu den deutschen Basisdiensten von Europe Online

Rebel Assault 2 - NUR DM 64,95 DM

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour (*)	A	99,95
3D Lemmings	**D**	**84,95**
3D Ultra Pinball (Sierra) (*)	**D**	**64,95**
"Z" (*)	A	64,95
A4 Network$	**D**	**84,95**
Aces Collection	A	65,95
Aces Of The Deep	D	74,95
Across The Rhine	**D**	**94,95**
Action Soccer	**D**	**69,95**
Adams Family Pinball (*)	A	64,95
Alone In The Dark 3	D	86,95
Alien Odyssey (*)	D	64,95
Apache Longbow	**D**	**69,95**
Arcarde Classic (*)	A	64,95
Archibald (*)	**D**	**72,95**
Armored Fist	D	78,95
Ascendancy	D	74,95
Assault Rigs (*)	A	72,95
Atari Action Pack	D	54,95
Battle Race (*)	A	63,95
Battle Isle 3	**D**	**79,95**
Biing! (*)	D	64,95
Bioforge	**D**	**63,95**
Bleifuß (*)	**A**	**49,95**
Brett Hull Hockey ´95	D	69,95
Burn Cycle	**D**	**72,95**
Burried In Time (*)	**D**	**73,95**
Caesar 2 (*)	**D**	**77,95**
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Chaos Control	A	72,95
Chronomaster (*)	A	72,95
Civnet (*)	**D**	**89,95**
Clearing House	**D**	**69,95**
Colonization	D	89,95
Command & Conquer (Dune 3)	D	87,95
Command & Conquer	US	94,95
Command & Conquer 2 (*)	D	a.A.
Cranberries	A	44,95
Creature Shock	D	84,95
Crusade	D	79,95
Crusader (*)	D	79,95
Cyberia	D	79,95
Cyberia 2 (*)	D	a.A.
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter	D	87.95
Darker (*)	A	72,95
Der Kapitalist (*)	**D**	**79,95**
Der Reeder	D	69,95
Descent	A	77,95
Destruction Derby (*)	A	87,95
Discworld	**D**	**79,95**
Doppelpass	D	52,95
DSA - Sternenschweif	D	69,95
Dungeon Master 2	**D**	**81,95**
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	D	44,95
Earthsiege	D	79,95
Elite 3 - First Encounters	**D**	**69,95**
Fade To Black	**D**	**83,95**
FIFA-Soccer 96 (*)	**D**	**89,95**
Fighter Duel (*)	A	64,95
Flight Commander 2	D	69,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95
Flight Unlimited	**A**	**84,95**
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	**D**	**89,95**
Freddy Pharka`s (*)	D	76,95
Fun & Games (*)	A	49,95
FX Fighter lt. Ed.	**A**	**73,95**
FX Fighter (*)	**A**	**72,95**
Gabriel Knights 2 (*)	**A**	**a.A.**
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	74,95
Hardball 4	D	72,95
Hattrick!	**D**	**79,95**
Heart Of Darkness (*)	**D**	**84,95**
Hexen (*)	D	84,95
High Octane	**D**	**84,95**
Ice and Fire (*)	A	64,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Indy Car Racing II (*)	**A**	**67,95**
Iron Cross (*)	E	76,95
Island Casino (*)	A	64,95
Jagged Alliance	**D**	**84,95**
Kings Quest 7	D	84,95
Knights Of Xentar	D	89,95
Kyrandia 3	D	72,95
Lands Of Lore 2 (*)	**D**	**a.A.**
Leisure Suit Larry Coll. (1,2,3,4,6)	A	74,95
Links 386 Pro	A	59,95
Links Troon North (*)	E	47,95
Lion (*)	D	64,95
Little Big Adventure	D	63,95
Locus (*)	D	87,95
Lucas Arts Top Adventures	**D**	**74,95**
Machiavelli	D	84,95
Mad News	**D**	**64,95**
Magic Carpet II (*)	D	79,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Magic Carpet Plus	D	84,95
Masters Of Magic	D	89,95
Mech Warrior 2	**D**	**76,95**
Mephisto Genius 2	D	87,95
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	64,95
Mission Critical (*)	**A**	**72,95**
Monopoly (*)	D	64,95
Mortal Coil (*)	**D**	**64,95**
3		
Myst	**D**	**67,95**
NASCAR Racing	A	74,95
NASCAR Track Pack	**A**	**37,95**
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live 96	**A**	**89,95**
NHL Hockey 96	D	79,95
Panzergeneral	A	74,95
Panzergeneral 2 (*)	**A**	**a.A.**
Perfect General 2	**A**	**76,95**
Pete Sampras Tennis ´96 (*)	D	a.A.
PGA Tour Golf 96	**A**	**79,95**
Phantasmagoria (*)	**D**	**89,95**
Phantasmagoria	E	89,95
Pinball Illusions	A	57,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Pitfall WIN95	D	76,95
Pole Position (*)	**D**	**86,95**
Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Prisoner Of Ice	D	84.95
Psycho Pinball	**A**	**65,95**
Ravenloft 2	A	74,95
Rebel Assault 2 (*)	E	64,95
Rebel Assault 2 (*)	D	a.A.
Riddle Of Master Lu (*)	D	82,95
Ring Der Nibelungen (*)	A	a.A.
Rugby World Cup ´95	D	82,95
SAM & MAX	D	72,95
Shanghai (*)	**A**	**77,95**
Shannara (*)	D	72,95
Shell Shock (*)	D	72,95
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Shock Wave (*)	**D**	**79,95**
Simon The Sorcerer 2	**D**	**74,95**
Sim City 2000 Collection	**D**	**82,95**
Sim Isle (*)	**E**	**74,95**
Sim Tower	A	69,95
Sim Town (*)	E	79,95
Slip Stream 5000	D	63,95
Space Marines (*)	**D**	**79,95**
Space Quest 6	**D**	**77,95**
Star Trek Next Generation	**D**	**99,95**
Star Trek Limited Edition	**E**	**119,95**
Superkarts Plus (*)	A	44,95
Tank Commander	D	83,95
Ten Pak Vol. 1	A	64,95
Ten Pak Vol. 2 (*)	A	64,95
Terminal Velocity	**A**	**67,95**
The Dig (*)	**E**	**59,95**
The Dig (*)	**D**	**a.A.**
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty	**D**	**77,95**
The Lost Eden	A	72,95
The Need For Speed	**A**	**79,95**
Theme Park	D	79,95
Thunderhawk 2 (*)	A	72,95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	**E**	**59,95**
Tie Fighter Incl. Mission (*)	**D**	**a.A.**
Top Gun (*)	**D**	**94,95**
Transport Tycoon	D	89,95
Trivial Pursuit (*)	A	72,95
Tune Land	D	62,95
UEFA Champion League (*)	A	64,95
Under A Killing Moon	D	64,95
US Navy Fighters Plus	**D**	**89,95**
US Navy Fighters DataCD	D	39,95
USS Ticonderoga	D	72,95
Virtual Pool	D	73,95
Vollgas (Full Throttle Dt.)	D	79,95
Voodoo Lounge (*)	A	49,95
WarCraft	A	77,95
WarCraft 2	A	77,95
Werewolf Vs. Commanche	**E**	**64,95**
Westwood Compilation (*)	D	72,95
Willi Lembkes Fußball Manager	D	59,95
Wing Commander 3	**D**	**94,95**
Wing Commander 4 (*)	**D**	**99,95**
WipEout (*)	A	87,95
Wolf - The Simulation (*)	D	64,95
Woodruff (Goblins 4)	D	64,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	89,95

Disk Spiele

Titel		Preis
Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Biing!	D	73,95
BMH J. Hartwig, handsigniert	**D**	**89,95**
Cannon Fodder 2	A	59,95
Dschungelbuch (WIN95) (*)	**D**	**39,95**
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
NASCAR Racing	D	72,95
SIM City U.R.K.	D	34,95
Star Crusader	D	29,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

young girls private

Young Girls Priv. **29,95**

79,95 The Need For Speed

79,95 Magic Carpet 2

79,95 Vollgas

86,95 Pole Position

64,95 Biing!

59,95 The Dig

79,95 NHL Hockey 96

87,95 Command & Conquer

79,95 Crusader

74,95 Ascendancy

89,95 Formula 1 Grand Prix 2

49,95 Bleifuß

HARDWARE

Artikel	Preis
Joysticks	
Formular T1	259,95
Gravis Analog Pro	46,95
Gravis Firebird	99,95
Gravis Phoenix	159,95
Gravis Game Pad	29,95
Wingman Extreme	78,95
Lautsprecher	
Trust 40 15W	27,95
Trust 20 25W	39,95
Trust 10 80W	59,95
Trust 240 240W	69,95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	239,00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	719,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	499,00
Toshiba XM5301 SCSI 4,4x	379,00
Toshiba XM5302 EIDE 4,4x	269,00
MPEG-Karte	
Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00
ELSA MPEG PCI	499,00
MPEG-Modul für Stealth 64	a.A.
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99,00
Soundblaster 16 Pro CSP ATAPI	169,00
Soundblaster 16 ATAPI Value	159,00
Soundblaster AWE32 ATAPI	399,00
Soundblaster AWE32 Value ATAPI	269,00
CDI	
CDI-Player 550	989,00
inkl. Digital Video Cartridge	
CDI GamePad	49,95
Festplatten	
Quant. Fireball 1GB EIDE	379,00
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	439,00
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00
CPUs	
AMD DX4-100	149,00
AMD DX4-120	179,00
INTEL DX4-100	249,00
INTEL P90	459,00
INTEL P100	529,00
INTEL P120	799,00
INTEL P133	899,00
Motherboards ASUS	
SP3	249,00
N55TP4GX 256KB Cache async	399,00
N55TP4GX 256KB Cache sync.	449,00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	529,00
Matrox Millenium 4MB	799,00
Diamond 64 Video VRAM 2MB	499,00
Diamond Edge VRAM 2MB	699,00
Diamond Edge VRAM 2MB	899,00

Achtung :
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anz.schluß noch nicht erschienen

Schnäppchen Spiele

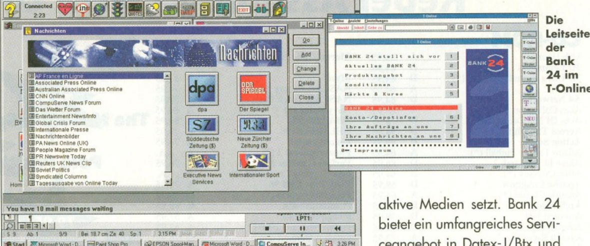
Titel		Preis
7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2 & Scenery	D	79,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	29,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Siedler 3,5"	D	49,95
Die total verrückte Rally	D	39.95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Menzoberanzan	A	49,95
Noctropolis	D	39,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Street Fighter 2 Turbo	A	34,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Enhanced	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95

ROT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Neu: Jetzt auch Bankeinzug möglich !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse, Bankeinzug 10.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei!
Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !



Der Internet-Provider vom CompuServe kommt bald als Stand-alone-Version

Die Leitseite der Bank 24 im T-Online

chendeckend zum Ortstarif oder direkt über einen Internet-Zugang einloggen können.
Über die Inhalte schweigt man sich bei Europe Online größtenteils aus. Klar ist nur, daß im Gegensatz zum Konkurrenten Bertelsmann eine personell starke Redaktion die Nachrichten der Basisdienste gestaltet. Auch über die Preisstruktur für den Anwender werden noch keine Angaben gemacht, man will sich »am Wettbewerb orientieren«. Im Gegensatz zu CompuServe, T-Online oder dem Microsoft Network (MSN) sieht sich Europe Online auch als eine Plattform für Verlage, die Zeitschriften online anbieten wollen.

CompuServe bietet Internet pur

CompuServe wird spätestens Ende des Jahres zusätzlich zum eigenen Angebot als reiner Internet-Provider antreten. Unter dem Codenamen »Spryte« entwickeln die Amerikaner einen neuen Service, der vor allem Neulinge mit Internet-Drive ansprechen soll. Für knapp 5 Dollar (etwa 7,50 Mark) wird Spryte monatlich drei Stunden kostenlosen Internet-Zugang bieten. Jede weitere Stunde soll dann knapp 2 Dollar Zusatzgebühren kosten. »Für die Kosten einer Portion Pommes und eines Hamburgers kann dann jede Familie neues Mitglied der Internet-Gemeinde werden«, sagte Tim Oren, der Vize-Präsident der Internet Abteilung von CompuServe. Als Web-Browser wird Spry Mosaic eingesetzt, daß auch die CompuServe-Anwender schon heute als Zugangssoftware benutzen.
CompuServe kämpft mit diesem Projekt um die Pole Position unter den Online-Diensten. Der größte Konkurrent America Online (AOL) hat nach eigenen Angaben kürzlich die Zahl von 3,5 Millionen Nutzern erreicht und ist damit mit CompuServe gleichgezogen.

Bundesliga-Tiprunde beim FCK

Mitmachen, mitgewinnen! Für Fußballfans ein Riesenspaß: die Bundesliga Tiprunde auf dem Server der Uni Kaiserslautern. Unter der Adresse »http://www.uni-kl.de/FCK/Poll« kann jeder Internet-Nutzer an einem Tipspiel teilnehmen. Für das richtige Ergebnis gibt's drei Punkte, für die richtige Tendenz (Heimsieg, Unentschieden, Auswärtssieg) erhält man zwei Punkte pro Begegnung. Die detaillierte Auswertung zeigt die Rangliste pro Woche, die durchschnittliche erreichte Punktzahl aller regelmäßigen Mitspieler oder die Nutzerstatistik an. Geld gibt es zwar für einen Supertip nicht, aber der Fun-Faktor ist riesengroß.

Die Online-Bank

Mit der »Bank 24« startete am 24. September ein neues Unternehmen der »Deutsche Bank«-Gruppe, das ganz auf interaktive Medien setzt. Bank 24 bietet ein umfangreiches Serviceangebot in Datex-J/Btx und im Internet. Als eine Bank ohne Filialen werden Leistungen für Privatkunden angeboten, vom Girokonto über diverse Anlagepakete bis hin zum Wertpapiergeschäft. Die Bank 24 will täglich 24 Stunden mit persönlicher Betreuung am Telefon erreichbar sein. Produkte und Dienstleistungen sollen zwischen 20 und 50 Prozent günstiger als bei regulären Filialbanken sein.
Im World Wide Web unter »http://www.Bank24.de« erwartet den Kunden eine Leitseite, auf die mit bis zu 28.800 Bit pro Sekunde Übertragungsgeschwindigkeit zugegriffen werden kann. Mit einem Mausklick lassen sich hier täglich aktualisierte Börsenkurse von 24 Finanzplätzen der Welt abrufen. Der Interessent kann per Online-Formular Informationsmaterial anfordern oder sich einfach einen Überblick über das Angebot der Bank 24 verschaffen. Ein weiterer Service der Bank 24 im Internet ist der Time Guide: Jedermann kann hier abrufen, was in Deutschland wann und wo in Sachen Kultur geboten wird.
Für den Transfer von sensiblen Daten nutzt die Bank 24 derzeit Datex-J/Btx. Wer seinen Kontostand abfragen, Wertpapiere ordern oder sonstige Transaktionen durchführen möchte, wählt sich hier ein. Unter »*22424#« ist die Leitseite der Bank 24 mit bis zu 14.400 Bit pro Sekunde bundesweit rund um die Uhr erreichbar. Neueinsteiger, die über keinen Zugang zu Datex-J/Btx verfügen, können ein spezielles Angebot nutzen: Für nur 169 Mark ist ein »Starter-Paket« erhältlich, das ein 14.400er Modem und die Datex-J/Btx-Zugangssoftware »gateway 24« beinhaltet. Die Anmeldung bei der Deutschen Telekom zur Nutzung von Datex-J/Btx übernimmt die Bank 24. Interesse? Eine Service-Hotline der Bank 24 ist unter der Telefonnummer 01803/24 00 00 bundesweit zum Regionaltarif rund um die Uhr erreichbar.

(Stefan König/hl)

NEUE TELEKOM-TARIFE

Die für 1996 angekündigte Änderung der Gebührenstruktur für deutsche Telefonierer im Bereich der Telekom sorgte für herbe Kritik aller Online-Begeisterten. Die Struktur sieht vor, daß der Zeittakt für Gespräche im Ortsbereich erheblich verkürzt wird. Gebühren im Nah- und Weitbereich dagegen werden sinken.
Das betrifft jedoch auch die mit etwa 840.000 Nutzern zahlreichen Online-Fans der T-Online, deren Netz heute fast flächendeckend Zugang zum Ortstarif bietet. Die Überlegungen der Telekom-Führung scheinen nach der massiven Kritik der Onliner derzeit dahin zu gehen, daß für Sprach- und Datenübermittlung unterschiedliche Gebühren erhoben werden.

IT'S SHOWTIME...

World of Erotic CD-ROM



Der freche Dreier
9.999 Bilder und 50 Videos
99,99



Sechs Richtige mit Zusatzzahl
199,99
SIX-PACK + Bonus-CD

Bei Bestellung unseres SIX-PACKS erhalten Sie eine Bonus-CD gratis.

SWEET TOUCH
500 HEISSE GIRLS IN BRILLANTER BILDQUALITÄT
VIEWER-SOFTWARE FÜR WINDOWS INKLUSIV







HOT STUFF
500 HEISSE GIRLS ZEIGEN IHRE PRICKELNDEN KÖRPER
VIEWER-SOFTWARE FÜR WINDOWS INKLUSIV





Picture Collection
Mehr als 500 Bilder
je 39,95

TEL. 01 80/5 34 25 26
BTX grips#

JETZT BESTELLEN!
AM SCHNELLSTEN PER FAX:
05 21/17 63 99
ODER PER POST

Systemvoraussetzungen:

Mind. 286er PC oder besser, CD-ROM Laufwerk, VGA-Monitor und Festplatte. Macintosh oder Amiga mit Bildbetrachter ebenfalls möglich. AVI-Files und Videos erfordern Windows, resp. DOS. Alle CDs inklusive Bildbetrachter für Windows.

Unsere Versandbedingungen:

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich incl. 15 % MwSt. zzgl. Versandkosten. Die Versandgebühr beträgt DM 9,–. Die Nachnahmegebühr beträgt DM 8,–. Ab einem bestellten Warenwert von DM 250,– liefern wir versandkostenfrei. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme, auf Rechnung nur bei Stammkunden mit Kunden-Nr.. Auslandslieferungen werden nur gegen Vorkasse, resp. Kreditkarte abgewickelt. Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Hiermit bestelle ich nebenstehende Titel zu Ihren Geschäftsbedingungen.

Zahlungsweise:
- ☐ V-Scheck, EC-Scheck liegt bei
- ☐ Nachnahme + DM 8,– (nur Inland)
- ☐ Kreditkarte ☐ Amex ☐ VISA



Karten-Nr. Gültig bis

Wir akzeptieren keine EURO- oder MasterCard

VISA

Firma
GRIPS MARKETING GMBH
Postfach 101263
D-33512 Bielefeld

Art	Bezeichnung	Best.-Nr.	Preis	Menge
Pictures + Videos	SIX-PACK plus	GM006	199,99	
Pictures + Videos	Frecher Dreier	GM003	99,99	
Picture-Collection	Hot Stuff	GM011	39,95	
Picture-Collection	Wild Thing	GM012	39,95	
Picture-Collection	Sweet Touch	GM013	39,95	
CD-ROM-Laufwerk	Quad-Speed	HW309	289,00	

+ DM 9,-- Versandkosten

☐ Bitte senden Sie uns Ihren kostenlosen Gesamtkatalog zu.

Name, Vorname ______ Geburtsdatum

Straße, Hausnummer ______ Kunden-Nr.

PLZ, Wohnort ______ Tel. für Rückfragen



Datum ______ Unterschrift

SOFT - Express - Versand-HANDEL

Josef Töpfer
Esternhovede 20
45141 Essen ☎ 0171 / 7408354

Preise-TOP-Spiele

11th Hour DM 79,95

ständig über 10.000 Spiele auf Lager!

Auszug aktuell:

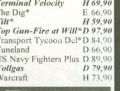
Bleifuß	DA	DM	49,95
FIFA Soccer	DA	DM	72,95
System Shock	DV	DM	29,95
Warcraft 2	DV	DM	67,95
Chewy-Flucht von F5	DV	DM	78,95
Crusader-no remorse	DV	DM	72,95
Monopoly (Westwood)	DV	DM	63,95
Shockwave (Win 95)	DV	DM	72,95
Talismann	DV	DM	66,95

kurzfristig lieferbar:

Cybermage	DV	DM	72,95
Dungeon Keeper	DV	DM	78,95
Panzer General 2	DA	DM	66,95
Stonekeep	DV	DM	87,95
Indy Car 2	DV	DM	69,95
Formula Grand Prix 2	DV	DM	88,95
NBA Live 96	DV	DM	72,95
Top Gun-Fire at Will	DV	DM	88,95
Hexen	DA	DM	79,95

Nachnahme + Versandkosten = DM 9,95
Vorkasse DM 6,50 Preisänderungen vorbehalten

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach



BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

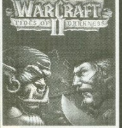
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette

Aces of the Deep	D 76,90
- Mission Disk	D 42,90
Adams Family Pinball*	D 66,90
Biing !	***D 73,90***
Dark Sun 2:Wake o.t.	H 29,90
Das Dschungelbuch*	***H 61,90***
Dungeon Master 2	***D 84,90***
Hugo	D 59,90
Micro Machines 2	H 63,90
NASCAR Track Pack	D 36,90
Panzer General	***H 39,90***
Pinball Illusions	***H 59,90***
Psycho Pinball	D 62,90
Simon the Sorcerer 2	***D 78,90***
Sim Tower*	D 78,90
Warcraft	H 77,90
Worms*	D Anfr.

PC- Spiele CD - Rom:

11th Hour*	H 89,90
3D Lemmings	***H 88,90***
3D Ultra Pinball	***D 66,90***
Action Soccer	D 73,90
Adams Family Pinball*	D 69,90
Alien Odyssee*	D 69,90
Apache Longbow	D 73,90
Ascendency	***D 79,90***
Battle Beast	H 77,90
Battle Isle 3	***D 82,90***
Berlin Connection*	D 85,90
Biing !	***D 62,90***
Bioforge	D 79,90
Bleifuß*	***D 59,90***
Buried in Time*	D 78,90
Burn Cycle	D 77,90
CivNet*	D 89,90
Command & Conquer	***D 88,90***
Crusader- no remorse*	***D 79,90***
Cyberia	D 52,90
Cyberia 2*	D 88,90
Cybermage Darkl.Aw.*	D 79,90
Darker*	D 78,90
Day of the Tentacle	D 36,90
Descent	H 52,90
Destruction Derby*	***D 88,90***
Discworld	D 79,90
Dungeon Master 2	D 84,90
EA Classics	***je 32,90***
(z.B Privateer, Shadow Caster, SSN 21 Seawolf, Strike Commander, Syndicate Plus, *Ultima 7, Ult. Underworld 1+2*, Wing Commander 2)	
Elite 3 (neue Version)	D 76,90
F1 Grand Prix 2*	D Anfr.
Fade to black	***D 86,90***
FIFA Soccer 96*	***D 79,90***
Flight Unlimited	D 83,90
Fußball Total	D 79,90
FX Fighter	H 79,90
Hattrick !	***D 75,90***
Hi- Octane	D 82,90
Indy Car Racing 2*	***D 76,90***
Jagged Alliance	***D 86,90***
Jewels of the Oracle	D 79,90
L.Matth.Super Soccer*	D 33,90
Little Big Adventure	D 76,90
Magic Carpet 2	***D 79,90***
Micro Machines 2	H 69,90
Monopoly*	D 69,90
Mortal Coil*	***H 65,90***
Myst	D 67,90
NBA Live Basketb. 95	***D 79,90***
NBA Live Basketb. 96*	D Anfr.
NASCAR Track Pack	D 44,90
Need for Speed	***D 79,90***
NHL Hockey 96	***D 79,90***
Panzer General	H 59,90
PGA Tour Golf 96	H 79,90
Phantasmagoria	***D 84,90***
Pinball Illusions	H 59,90
Pitfall: d. Maya-Aben.	***D 78,90***
Pole Position*	***D 84,90***
Primal Rage	D 79,90
Psycho Pinball	H 69,90
Rebel Assault	D 36,90
Rebel Assault 2*	***E 66,90***
Shanghai Gr.Moments*	D 76,90
Shine*	***D 92,90***
Silent Hunter*	D 73,90
Simon the Sorcerer 1	D 43,90
Simon the Sorcerer 2	***D 76,90***
Sim Isle	E 78,90
Space Quest 6	***D 78,90***
Star Trek:A final unity	D 97,90
Star Trek Omnipedia	E 79,90
Star Trek Klingon Lex*	E Anfr.
Terminal Velocity	***H 69,90***
The Dig*	E 66,90
Tilt*	***H 59,90***
Top Gun-Fire at Will*	***D 97,90***
Transport Tycoon Del*	D 84,90
Tuneland	D 66,90
US Navy Fighters Plus	D 89,90
Vollgas	***D 79,90***
Warcraft	H 73,90



Warcraft 2*	***D 77,90***
Werewolf vs.Comanch.	E 67,90
Wing Commander 3	D 99,90
Wing Commander 4*	D Anfr.
Wipeout*	***D 88,90***
Witchhaven	***H 71,90***
Worms*	***D Anfr.***
X-Com:Terror f.t.Deep	D 84,90
Z*	D 69,90

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u. Lösungen

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 (+3.-Zahlkarte)
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 ab 2.Bestellung
Ausland nur EC-Scheck Vorkasse + 15,00 DM
Annahmeverweigerungen: 15 DM Kostenanteil

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

PC-12/95 Inh. Herbert Wirnshofer

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

Spiele auf CD ROM

2 fast 4 you		16.00
1942 Pacific Air War	DA	52.90
A-IV Networks	DV	82.90
Across the Rhine	DV	96.90
Air Power	DV	74.90
▪ ***Albion***	***DV***	***79.90***
Apache Longbow	DV	73.90
Ascendancy	DV	77.90
Battle Isle 2 Bundle	DV	65.90
Battle Isle 3	DV	80.90
Biing	DV	59.90
▪ ***Bleifuß (Screamer)***		***56.90***
▪ ***Burn Cycle***	***DV***	***75.90***
Burning Steel 3	DA	48.90
Caribbean Disaster	DA	81.90
▪ ***CivNet***	***DV***	***79.90***
Civil War (Amerika..)	DV	82.90
▪ ***Clearing House***	***DV***	***66.90***
Colonization	DV	69.00
▪ ***Command + Conquer***	***DV***	***87.90***

ELECTRONIC * ARTS

Labyrinth of Time * NHL 94
Noctropolis * PGA Tour Golf
Populous 2 & Powermonger
Privateer * Space Hulk
Strike Commander
Syndicate * System Shock
Ultima Compilation
Ultima Underworld 1 & 2
Wing Commander Armada
Wing Commander II
je 33.90

CD * ROM CLASSICS

Crusade		79.90
▪ ***Crusader - No Remorse***	***DV***	***82.90***
Cybermage	DV	82.90
Dark Universe	DV	76.90
Day of Tentacle	DV	35.90
Deadalus Encounter	DV	87.90
Der Reeder	DV	75.90
Descent	DA	49.90
Discworld	DV	81.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Extreme Pinball	DA	75.90
Fade to Black	DV	86.90
Fifa Soccer 96	DV	81.90
Flight Commander 2	DV	65.90
Flight Unlimited	DV	85.90
▪ ***Flugsimulator 5.1***	***DV***	***119.90***
▪ ***Form. One Grand P. 2***	***DA***	***92.90***
FX Fighter		75.90
Hardball 4	DA	71.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
▪ ***Heart of Darkness***		***88.90***
Hi Octane	DV	84.90
Indy Car Racing	DA	24.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Jewels of Oracle	DV	79.90
Kings Quest 7	DV	79.90
Kiyeko + die Diebe..	DV	59.90
▪ ***Knights of Xentar***	***DV***	***85.90***
Kyrandia 3	DV	75.90
Last Dynastie	DV	75.90
Lemmings 3D		88.90
Lost Eden	DV	75.90
▪ ***Magic Carpet 2***	***DV***	***79.90***
Marine Fighter	DV	39.90
Master of Magic	DV	46.90
▪ ***Mechwarrior II***	***DV***	***75.90***
Micro Machines 2	DA	68.90
Myst	DV	68.90
Nascar Track Pack	DA	41.90
Navy Strike	DV	95.90
NBA Jam Tournament	DV	87.90
▪ ***Need for Speed***	***DV***	***81.90***
▪ ***NHL Hockey 96***	***DV***	***81.90***
Panzer General	DA	48.90
Perfect General 2	DA	71.90
PGA Tour Golf 96	DA	81.90
Phantasmagoria		82.90
Pinball Illusions	DA	59.90
Primal Rage	DV	78.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
Psycho Pinball	DA	69.90
Q - Pop	DV	65.90
Ravenloft 2-Stone Prophet		48.90
Rebel Assault	DA	36.90
Rebel Assault II		a.A.
Scaphander	DV	59.90
Sensible Golf	DA	58.90
Shanghai Great Moments	DV	76.90
Silent Steel	DV	103.90
Sim City 2000 Collection		89.90
▪ ***Sim Isle***		***76.90***
Sim Tower	DV	75.90
Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
▪ ***Space Quest 6***	***DV***	***77.90***
Star Treck 25th Aniv.	DA	27.90
Star Treck:A Final..	DV	92.00
Star Treck Omni Pedia		67.90
Stone Keep		95.90
Super Street Fighter 2		69.90
Tank Commander	DV	49.00
The 7th Guest	DA	24.90
▪ ***Tilt Pinball***		***56.90***
UFO + Master of Orion	DA	51.90
US Navi Fighter Gold	DV	87.90
▪ ***Vollgas***	***DV***	***79.90***
Warcraft	DA	75.90
Warlords 2 Deluxe		74.90
▪ ***Werewolf vs Comanche***		***67.90***
Wing Commander 3	DV	93.90
▪ ***Wing Commander 4***	***DV***	***96.90***
Whales Voyage 2	DV	73.90
Woodruff & t.Schnib..	DV	76.90
X-Com: Terror from..	DV	57.90
▪ ***X-Fighter US***	***DV***	***86.90***

Windows 95:

▪ ***Al Unser***	***DA***	***55.90***
▪ ***Battle Beast***		***71.90***
▪ ***Pitfall***	***DV***	***74.90***
▪ ***Shockwave***	***DA***	***81.90***

Lernsoftware: CD/3,5"

▪ ***ADI Deutsch Vorschule***		***77.00***
▪ ***ADI Deutsch Kl. 1+2***	***DV***	***77.90***
▪ ***ADI Deutsch Kl. 3+4***	***DV***	***77.90***
▪ ***ADI Mathe Kl. 1+2***	***DV***	***77.90***
▪ ***ADI Mathe Kl. 3+4***	***DV***	***77.90***
▪ ***Englisch 1 Plus***	***DV***	***65.90***

Low Budget - CD

360 Compilation		19.90
D-Generation		19.90
Elite Plus		19.90
Kolumbus	DV	18.90
Megatraveller 1		19.90
North + South		13.90
Pacific Island		19.90
Railroad Tycoon		19.90
Silent Service 2		21.90
Tornado		18.90
War in the Gulf		19.90

CD Rom *Sonderpreise* (Okay Soft)

Bioforge	**DV 65.-**
Cycle Mania	**DV 41.-**
NBA 95 live	**DV 75.-**
Psycho Pinball	**DA 63.-**
Temptation	**82.-**
World Atlas 4.0	**DV 32.-**
3.5' Disk:	
D.schwarze Auge 2	**DV 63.-**
Inordinate Desire	**DV 25.-**

Lösungshefte:

Command + Conquer	15.90
Dark Forces	15.90
Jagged Alliance	15.90
Myst	15.90
Simon the Sorcerer 2	15.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

Soundblaster 16 Value Ed./IDE	169.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE/CSP	269.-
▪ *Roland SCD-10*	*289.-*
▪ *Roland SCD-15*	*419.-*
▪ Roland SCC-1	449.-
Gravis Ultrasound MAX	295.-
Gravis Ultrasound ACE	*169.-*
ORCHID Wavebooster 4FX	285.-
ORCHID NU-Sound	275.-
Mitsumi FX 400 B	295.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	355.-
Pioneer DR-U 124x (4-fach)	429.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-
Toshiba XM 3601B (4-fach)	539.-
Sony CDU 76 E (4-fach)	*299.-*
GRAVIS "Firebird"	117.-
GRAVIS Analog PRO	*59.-*
GRAVIS Analog schwarz	49.-
Wingman EXTREME	*85.-*
THRUSTMASTER - XL Action	76.-
THRUSTMASTER - F16 TQS	295.-
CH-Products: Virtual Pilot Pro	175.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.50 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

Claßen's CD-ROM Centrale

Wir sind neu auf dem Softwaremarkt und liefern fast alle CD-ROM Software für Ihren PC aus allen Bereichen wie:

• Entertainment • Anwender • Erotik (Nur gegen Altersnachweis) • Multimedia

Across the Rhine	**DM 97,40**
Air Power	**DM 78,90**
A IV Networks	**DM 83,95**
Alone in the Dark I + II	**DM 69,90**
Alone in the Dark III	**DM 84,90**
Apache Longbow	**DM 78,50**
Battle Isle III	**DM 83,90**
Bio forge	**DM 84,90**
Burning Steel III	**DM 69,90**
Command & Conquer	**DM 89,90**
Der Reeder	**DM 79,50**

Je 1 Warengutschein über DM 5,– für unsere ersten 100 Kunden.

Dragon Lore	**DM 49,90**
Dungeon Master II	**DM 89,90**
Flight of the Amazon Queen	**DM 84,90**
Flight Unlimited	**DM 88,90**
Hi-Octane	**DM 84,90**
Historyline 1914-1918	**DM 83,95**
Jagged Alliance	**DM 84,90**
Navy Strike	**DM 99,90**
Phantasmagoria	**DM 89,90**
Simon the Sorcerer II	**DM 82,90**
Sim Tower	**DM 79,50**
Whales Voyage II	**DM 84,50**

Ab DM 250,– portofrei. Vorkasse/EC-Scheck DM 6,90.
Nachnahme DM 9,90 + NN-Gebühr. Ausland nur Euro-Scheck + DM 25,–.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 22,– als Schadensersatz.

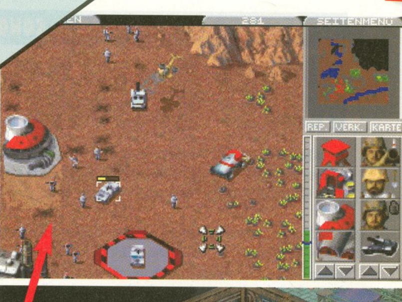
Claßen's CD-ROM Centrale

Tel. (02402) 7944
Mo. – Do. 18.00 – 20.00 Uhr +
Fr. 15.00 – 18.00 Uhr (persönlich)
Fax (02402) 72315 (24 Std.)

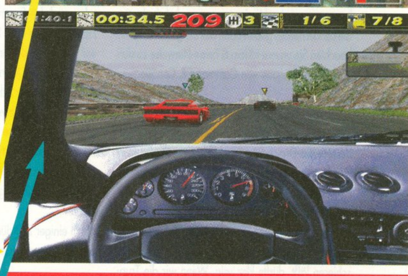
Krewinkeler Straße 60 · 52224 Stolberg











TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS

ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

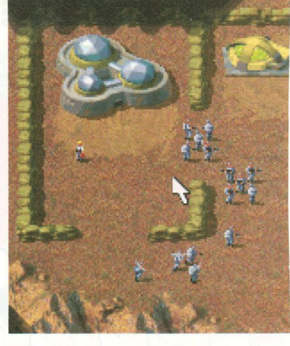
BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

STRATEGIEN ZU »COMMAND & CONQUER« – Teil 2

NOD-KOMPLOTT

Beistand für die bösen Buben: Während sich der erste Teil unserer Tips zu »Command & Conquer« mit den Missionen der GDI befaßte, helfen wir nun den NODs weiter.



Nachdem wir in der letzten Ausgabe auf Seiten der GDI-Truppen um die Weltherrschaft gekämpft haben, stellen wir unsere Dienste diesmal der »Bruderschaft« NOD zur Verfügung. Ihr Oberbefehlshaber Kane greift gerne zu etwas unlauteren Methoden, um seine Ziele durchzusetzen. So werden friedliche Dörfer dem Erdboden gleichgemacht, um die Schuld daran der Gegenseite in die Schuhe zu schieben.

Die Szenarien spielen diesmal auf dem schwarzen Kontinent Afrika. Auch hier gibt es nach jedem erreichtem Einsatzziel wieder die Option, auf einer strategischen Karte das nächste Land auszuwählen, in dem NOD zuschlagen soll. Meistens beschränkt sich diese Wahl auf ein Land – es gibt jedoch auch von Zeit zu Zeit mehrere Möglichkeiten. Deshalb kommen manche Missionsnummern mehrfach vor, die Ländernamen geben dann das Zielgebiet an. Bitte beachten Sie unsere »Klein & Fein«-Hinweise zu den »Schwesternkarten« von Command & Conquer.

Mission 1

Zum Aufwärmen gibt's einen leichten Auftrag: Ein desertierter Droide namens Nikumba soll eliminiert werden. Somit macht sich unser Stoßtrupp, der aus Schützenbots und zwei Kampfbuggys besteht, auf den Weg. Schon nach kurzer Zeit erhalten wir noch zweimal Verstärkung durch weitere Schützenbots. Daß man uns nicht unbehelligt auf unser Ziel zumarschieren läßt, dürfte klar sein. Wenn wir die Truppen aber zusammenhalten und darauf achten, daß die Fahrzeuge nicht zu weit vorpreschen, dürfte Nikumba schnell erledigt sein.

Unser Weg führt zunächst Richtung Südwesten, wo wir bald auf einen Fluß treffen. Von hier aus geht es nach Nordwesten weiter, wo sich eine Brücke befindet. Hinter dieser liegt ein Dorf, von dem aus in nördlicher Richtung unser Opfer auf einem Hügel herumläuft. Aber nicht mehr lange...

Mission 2 – Ägypten

Unser Auftrag: Errichtung einer Basis und Vernichtung der GDI-Einheiten vor Ort. Wir verfügen zunächst über einige Schützenbots, Kampfbuggys und ein Baufahrzeug. Letzteres braucht nur ein Stück Richtung Norden zu fahren und kann dort mit dem Bau einer Basis beginnen. Diese besteht aus Kraftwerk, Raffinerie und »Hand von NOD«. Da die Gegend reich an Tiberium ist und beide Seiten fast nur mit Infanteriebots arbeiten, sollten wir das ausnutzen (zur Erinnerung: Tiberium ist extrem gesundheitsschädlich für Bots!). Also meiden unsere Droiden diese Felder und versuchen, gegnerische Infanterie darüberzulocken. Vorsicht vor dem feindlichen Sammler, der gerne mal ein paar Soldaten schluckt – was unser Sammler natürlich auch gerne macht...

Die GDI-Basis liegt im Nordwesten und ist von Norden und Süden aus zugänglich. Während wir ständig Schützenbots nachbauen, können unsere Fahrzeuge in Richtung Feindbasis erkunden und vielleicht schon mal den Sammler des Gegners angreifen.

Haben wir eine nette Streitmacht beisammen, bauen wir zwei oder drei Invasoren und marschieren mit der gesamten Mannschaft Richtung Zielbasis. Während unsere Schützen den Gegner beschäftigen, können die Invasoren die Raffinerie und vor allem seine Kaserne einnehmen. Dann wählen wir nämlich diese als Primärgebäude aus und produzieren unsere frischen Truppen direkt dort – außerdem erhält der Gegner somit keinen Nachschub mehr.

Nach einiger Zeit dürfte auch die letzte GDI-Einheit aus der Gegend verschwunden sein.

Mission 3 – Sudan

Die GDI hat einige Gefangene gemacht, die wir nun befreien sollen. Im vorherigen Briefing mit unserem Vorgesetzten konnten wir die Lage des Gefängnisses schon ungefähr erkennen.

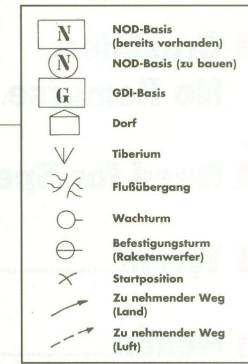
Wir sollten sofort mit dem Bau einer Basis beginnen, da sich in direkter Nähe ein Tiberiumfeld befindet. Neu in unserer Truppe sind die schnellen »NOD-Mot«-Trikes, die gut als Aufklärer fungieren sowie die panzerbrechenden Raketenbots. Ebenfalls neu ist die Radarstation, die wir nun auch bauen können – was sich empfiehlt. Unsere Basis ist zunächst ständigen Angriffen ausgesetzt und auch GDI hat etwas Neues zu bieten: Den Grenadierbot. Diesen sollten wir nicht zu nahe an Truppenansammlungen herankommen lassen.

Westlich unserer Basis liegt ein Dorf, in dem wir uns umschauen sollten, und auch den Sammler des Gegners kann man hier gut abfangen. Die GDI-Basis und somit unser Zielgebäude liegt ganz im Nordwesten und kann mit einer guten Truppe gestürmt werden. Achtung: Erstmalig gibt es hier einen GDI-Wachturm, der mit den Raketenbots bekämpft wird. Während wir somit den Gegner beschäftigt halten, erobert einer unserer Invasoren das Gefängnis, um die Mission erfolgreich zu beenden.

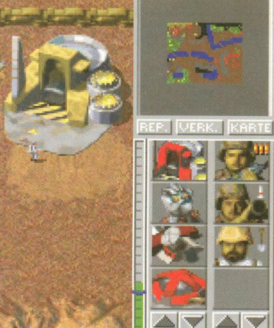
Mission 4 – Tschad

Los geht's mit den Intrigen: Wir sollen ein Dorf zerstören und diese Schandtat der GDI anhängen. Da wir keine Baumöglichkeiten haben und auch keine Verstärkungen bekommen, sollten wir gut auf unsere Truppen aufpassen.

Zunächst folgt man dem Weg nach Südwesten, bis wir auf einen Flußübergang treffen. Der Fluß macht



Die Legende zu den Karten



Hier darben unsere Gefangenen, denen wir zu Hilfe eilen

hier einen Bogen und schon bald finden wir eine zweite Furt. Wichtig ist jetzt, nach Nordwesten abzubiegen: Im Süden befindet sich zwar auch ein Dorf, aber nicht das gesuchte.

Haben wir das richtige Dorf erreicht, stellt sich uns ein GDI-Panzer in den Weg, der mit ausreichenden Raketenbots aber schnell vernichtet sein müßte. Jetzt noch das Dorf und die dortigen Farmbots zerstören und die GDI wird in der öffentlichen Meinung ziemlich schlecht dastehen...

Mission 5 – Mauretanien (siehe Karte)

Hier gilt es wieder, eine GDI-Basis und alle Truppen des Gegners zu zerstören. Unser größtes Problem sind regelmäßige Luftangriffe durch GDI-Bomber, die uns auch in späteren Missionen noch viel Kopfzerbrechen bereiten werden. Die einzigen Einheiten unserer Seite, die Flugzeuge abwehren können, sind Raketenbots und die neue FlaRak-Stellung, die aber weder billig noch mobil ist. Da GDI seine Bombardements einfach nur aufrufen braucht, also nicht extra Flugzeuge produzieren muß, bringt uns der Abschuß solch einer Maschine nicht allzuviel – beim nächsten Angriff ist sie einfach wieder da. Der zweite Nachteil ist, daß es uns nichts bringt, ein Flugzeug abzuschießen, nachdem es seine Brandbomben schon abgeworfen hat.

Also hilft nur eins: Möglichst weit auseinander bauen (vor allem die Kraftwerke), und Truppenansammlungen noch mehr vermeiden als bisher; die Flugzeuge haben nämlich eine recht große Streuung. Großangriffe möglichst nur starten, wenn gerade ein Luftangriff erfolgt ist, dann hat man erstmal eine Weile Ruhe. Wer einmal mit einer großen Armee vor einer Feindbasis gestanden hat und bombardiert wurde, weiß, wovon die Rede ist.

Sich nähernde Flugzeuge sind auf dem Radarschirm nicht zu erkennen. Entweder sieht man sie auf dem Hauptbildschirm oder die sich aktivierenden Raketenstellungen weisen auf die drohende Gefahr hin. Anhand der Flugrichtung der Maschinen bestimmt man das Zielgebiet recht genau und zieht seine dortigen Truppen noch schnell ab. Werden Gebäude angegriffen, darf man während des Angriffs Reparaturen vornehmen und so noch manches Bauwerk retten.

Unsere Basis können wir sofort errichten – Tiberium ist genug in der Nähe. Da wir es auch mit GDI-Panzern zu tun haben werden, sollten wir vor allem Raketenbots und eigene Panzer (»Faust NODs«) bauen. Wie auf der Karte zu sehen ist, erreichen wir ziemlich leicht von Osten her die Feindbasis. Da die Raketen unserer NOD-Mots eine größere Reichweite als die GDI-Wachtürme haben, knacken wir mit ihnen schon mal einen Turm und auch den zweiten bekämpfen wir später möglichst mit diesen Fahrzeugen. Von der Ostseite her beschießen wir auch schon Gebäude im Inneren der Basis.

Mit einer guten Truppe (Panzer vorne, Infanterie dahinter, ein paar Invasoren) marschieren wir dann Richtung GDI-Stützpunkt. Sollten noch Wachtürme stehen oder nachgebaut worden sein, kümmern wir uns zunächst um diese. Panzer greifen wir mit Panzern und Raketenbots an, wobei unsere Tanks die Bots vor dem Überrolltwerden schützen sollten. Feindliche Infanterie, die besonders vor ihrer Kaserne zahlreich versammelt ist, dezimiert man durch einen eigenen Panzer, der einfach hindurchfährt, was sich auch in späteren Szenarien empfiehlt.

Jetzt läuft es ab wie gehabt: Ein wildes Durcheinander entsteht, in dessen Verlauf unsere Invasoren das eine oder andere Gebäude erobern. Ist die Basis mit ihren Truppen zerstört oder erobert, dürfte das Ziel erreicht sein. Wenn nicht, treiben sich noch irgendwo versprengte Einheiten (Sammler?) herum.

Mission 5 – Mauretanien: Von (1) aus beschießen wir die Gebäude. Ab (2) greifen wir mit den Motos den Wachturm an.

Mission 6 – Allgemeines

Die folgende Mission kann wahlweise in einem von drei Ländern gespielt werden, der Auftrag ist jedoch jedesmal der gleiche. Daher zunächst allgemeine Hinweise:

Wir sollen GDI einen Nuklearsprengsatz stehlen, der sich in einer ihrer Basen befindet. Der in einer Kiste verpackte Sprengsatz ist noch zusätzlich umzäunt. Sobald er in unserer Hand ist, taucht irgendwo im Gebiet ein Rauchzeichen auf, das den Treffpunkt mit einem Helikopter markiert. Dieser muß erreicht werden, um die Mission erfolgreich zu beenden. Merkwürdigerweise ist es dabei aber nicht nötig, daß die Einheit, die den Sprengsatz bei sich hat, den Treffpunkt erreicht – eine beliebige eigene Einheit reicht bereits aus!

Somit sollte man mit mehreren Einheiten in die Basis eindringen, damit zumindest eine lebend wieder herauskommt. Zweckmäßigerweise bieten sich Panzer an, da diese widerstandsfähiger und in der Lage sind, den Zaun um die Kiste zu zerschießen. Sind wir nahe genug an die Kiste herangekommen, erscheint ein kurzes Atomzeichen, und der Landepunkt wird markiert. Jetzt schnell diese Markierung ausfindig machen und nichts wie hin.

Mission 6: Elfenbeinküste

Hier starten wir mit zwei Armeen, wobei wir die rechte aber eigentlich nicht brauchen. Mit der linken bewegen wir uns vorsichtig Richtung Süden. Unser Weg macht bald eine Biegung nach Osten und dort stehen wir auch schon vor unserer Zielbasis (Vor-

TIPS & TRICKS

sicht: Wachtürme!). Die gesuchte Kiste befindet sich in der Südostecke des Stützpunktes. Sobald wir den Sprengsatz haben, nehmen wir den schmalen Ausgang im Süden der Basis. Wir bewegen uns weiter Richtung Süden, bis wir am Treffpunkt vorbei sind, biegen nach Westen ab und kommen so auf den Hügel, an dem auch der rettende Hubschrauber wartet.

Mission 6: Benim

Unsere Armee marschiert Richtung Südosten und trifft dort auf einen Fluß mit zwei Übergängen. Wir nehmen den nordwestlicheren der beiden und erreichen so die Zielbasis, deren Eingang mit Wachtürmen gesichert ist. Die umzäunte Kiste liegt im Süden der Basis; dahinter ist der Südausgang, den wir nehmen müssen. Gemeinerweise stehen auch hier noch Wachtürme, so daß man sich nicht zu früh freuen sollte. Das Rauchsignal ist im Süden zu finden und wird direkt angesteuert.

Mission 6: Nigeria

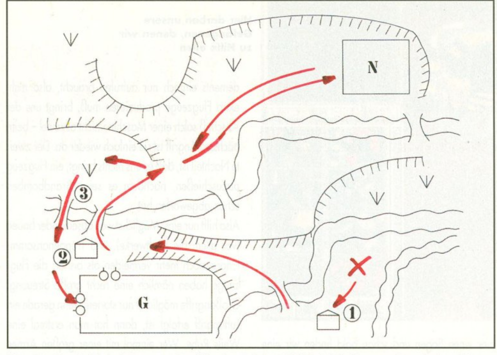
Wir schicken unsere gesamte Armee nach Norden, wo wir einen Fluß finden, den wir dank einer Furt überqueren. Nun biegen wir nach Westen ab, wo wir schon bald vor den Toren der gesuchten Basis stehen. Unsere Atomkiste steht im Nordwesten der Basis; sobald wir sie haben, verschwinden wir Richtung Süden, wo schon der Helikopter auf uns wartet.

Mission 7 – Allgemeines

Auch in der siebten Mission stehen drei Länder zur Auswahl, die Gemeinsamkeiten haben. Allen gleich ist das Missionsziel, das es in sich hat: Wir sollen vor Ort die Farmbots vernichten, da diese Droiden Tiberium abbauen. Leider reicht das nicht aus, um die Mission zu erfüllen – wir müssen tatsächlich alle Einheiten und Gebäude zerstören! Da diese uns sowieso nur bei der »Arbeit« stören würden, kümmern wir uns eben zuerst um sie.

Mission 7: Kamerun

Wir beginnen sofort mit dem Ausbau der Basis (Achtung, Luftangriffe!). Da wir uns auf einer kleinen Insel befinden, reicht es zunächst aus, zwei Brücken im Süden zu sichern. Tiberium ist erstmal genug vorhanden, so daß wir uns in Ruhe um den Ausbau unserer Basis kümmern.
Da wir aber noch einen Auftrag zu erfüllen haben, geht's bald Richtung GDI-Basis, durch die man hindurch muß, um überhaupt an die Farmbots heranzukommen. Die Basis liegt fast ganz im Süden der Karte, hinter einem in Nord-Süd-Richtung fließendem Fluß. Dieser hat zwei Übergänge; hinter dem südlichen liegt besagte Basis. Am meisten Ärger bereiten uns wieder die Wachtürme am Eingang,



Mission 7 – Gabun: Das erste Dorf finden wir bei (1), bei (2) das zweite mit der Kiste in der Kirche. Die beiden Flußübergänge werden bei (3) gesperrt.

aber auch Panzer und Infanterie machen uns zu schaffen. Haben wir die Basis in unserer Hand, greifen wir von hier aus durch den Nordeingang das dahinterliegende Dorf an. Falls der Tiberiumvorrat an unserer Basis erschöpft ist: Im Südwesten des Gebietes liegt ein weiteres großes Vorkommen. Mit zwei oder mehr Sammlern dürfte der Geldnachschub kein Problem mehr sein.

Mission 7: Gabun (siehe Karte)

Wir starten auf einer kleinen Insel, wo wir zunächst ein Dorf zerstören. Die neuen Flammenwerferbots sollte man dabei nur vorsichtig einsetzen, da sie durch mangelnde Zielgenauigkeit auch eigene Einheiten ansengen können.
In der Nordostecke der Karte befindet sich eine halbzerstörte eigene Basis, die wir hochpäppeln. Hier sind nur einige Raketenbots, die zur Verteidigung des Stützpunktes eingesetzt werden. Südlich der Basis liegt hinter einem Fluß ein Tiberiumfeld, auf dem wir bis auf weiteres ernten.
Unsere Hauptarmee verläßt die Insel Richtung Westen und trifft dort auf ein weiteres Dorf, dessen Kirche nach ihrer Zerstörung eine Kiste mit Geld offenbart. Aber Vorsicht: Direkt südlich des Dorfs liegt der Ausgang einer GDI-Basis, deren Nähe wir unbedingt meiden müssen. Stattdessen überqueren wir den Fluß und machen uns auf den Weg zu unserer Basis, um diese zu sichern. Die Invasoren lassen wir östlich des Dorfs, da dort kein Gegner entlang kommt und sie auf dem Weg nur unnötig gefährdet würden.
Unterwegs treffen wir unter anderem auf Panzer, denen wir entweder ausweichen oder die wir mit den Raketenbots bekämpfen.
Hat man die eigene Basis erreicht, kümmert man sich in erster Linie um deren Ausbau und um die Produktion weiterer Truppen. Im Westen der Basis liegt ein weiteres Tiberiumfeld, das schneller zu erreichen ist. Aber erst sollten die dortigen Truppen der Gegenseite beseitigt sein.
Haben wir die beiden Flußübergänge bei der GDI-Basis abgesichert, sind wir vor Überraschungsangriffen sicher. Mit einer großen Armee marschieren wir dann Richtung Feindbasis und zerstören diese sowie das benachbarte Dorf.

Mission 7: Zentralafrikanische Republik

Statt sämtliche GDI-Einheiten zu vernichten, müssen wir diesmal einen Orca-Kampfhubschrauber stehlen und mit seiner Hilfe ein Dorf zerstören. Wir starten mit zwei Armeen: Die erste (westliche) besteht ausschließlich aus mehreren Fahrzeugen, während die östliche nur über einen Panzer sowie Infanterie- und Invasorbots verfügt. Vor allem letztere sind wichtig, da nur sie den Heliport und somit den Hubschrauber erobern können. Deswegen sind sie unbedingt zu schützen!
Die Basis nimmt die gesamte Südostecke der Karte ein und ist von Westen und Osten her zugänglich. Folgt unsere westliche Armee dem Wegverlauf, kommt sie zum Westeingang; sie wird aber nicht unbedingt benötigt. Die zweite Armee mit den Invasorbots landet am Osteingang, der nach Norden hin offen ist.
Der Heliport befindet sich ganz im Osten des Stützpunktes, in direkter Nähe eines Wachturmes. Da der Turm immer nur ein Ziel erfassen kann, versuchen wir, mit unseren Invasoren, die einen Sicherheitsabstand zueinander haben, das Gebäude direkt einzunehmen. Schicken wir den Panzer voraus, lenkt dieser zunächst das Feuer auf sich, so daß es wenigstens ein Invasor zum Heliport schafft. Wer ganz sicher gehen will, dringt von Westen her mit den



HIGHWAY TO HELL...



	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	89,95
3D Pinball Outpost	-	89,95*
7th Fleet (AH)	99,95*	89,95*
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Action Soccer	-	89,95
A-Train 4 Networks	109,95	89,95
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 1	89,95	89,95
Aces of the Deep 1 Data 1	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95
Advanced Civilization (AH)	109,95*	99,95*
Age of Rifles	-	99,95*
Air Power	-	89,95
Albion	-	99,95*
Alien Legacy	-	89,95
Alien Odyssey	-	89,95*
Aliens	-	99,95*
Alone in the Dark 3	-	99,95
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95
Anstoß	79,95	99,95
Anvil of Dawn	-	99,95*
Apache Longbow	-	89,95
Archibald Applebrook	-	99,95*
Ascendancy	-	79,95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atztec-Empire of Blood	-	99,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Batman Forever	-	89,95*
Battle Beast	-	79,95*
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95
Battle Isle 2	89,95	69,95
Battle Isle3	-	89,95

	3,5	CD
Discworld 1	89,95	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Druid – Der Druidenzirkel	-	89,85*
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
DSA 3 - Schatten über Riva	-	i.V.
Duke Nuk'em 3D	-	89,95*
Dune 2	49,95	49,95
Dungeon Keeper	-	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95	99,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	69,95
Empire Deluxe 2	-	99,95
Entomorph	-	99,95*
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*
Exploration	-	89,95*
Fade to Black	-	99,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fantasy General	-	i.V.
Fast Attack	-	99,95*
Fatal Racing	-	89,95*
FIFA Soccer 96	-	89,95*
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	79,95
Formula One GP 1	-	39,95
Formula One GP 2	-	99,95*
Formula One GP 2 Manager	-	99,95*
Frankenstein	-	99,95*
Front Page Sports Baseball	109,95	99,95
Front Page Sports Football 96	-	99,95*

	3,5	CD
Lemmings 3 D	-	99,95*
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	69,95
Lords of Midnight	99,95	79,95
Lost Admiral 2	-	99,95*
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	89,95
Machiavelli	109,95	99,95
Mad News	89,95	99,95
Magic Carpet 1	-	89,95
Magic Carpet 1 Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	89,95

	3,5	CD
Perfect General 2	-	89,95
Perfect General 2 Editor	49,95*	-
PGA Tour Golf 96	-	89,95
Phantasmagoria	-	99,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	79,95	79,95
Pitfall Windows 95	-	79,95
Pinball World	-	i.V.
Pole Position	-	89,95*
Police Quest 6 SWAT	-	89,95*
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Power House	-	89,95
Primal Rage	-	89,95
Prisoner of Ice	-	99,95
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Pro Pinball	-	89,95*
Psycho Pinball	89,95	79,95
Ran Soccer	-	i.V.
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault 2	-	89,95*
Red Ghost	-	89,95*
Riddle of Master Lu	-	89,95*
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Ripper	-	89,95*
Road Warrior	-	89,95*
Sam & Max	99,95	99,95
Sensible Golf	84,95*	79,95*
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	89,95
Shannara	-	99,95*
Shellshock	-	89,95*
Shockwave	-	89,95*

	3,5	CD
The Ancients	-	89,95*
The Dig	-	89,95*
The Hive Windows 95	-	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Raven Project	-	i.V.
This Means War	-	99,95*
Thunderscape	-	89,95
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tilt	-	89,95*
Transport Tycoon Deluxe	-	99,95*
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Top Gun	-	99,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	29,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	29,95
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
Vikings	-	i.V.
Virtual Karts	-	i.V.
Virtual Pool	-	89,95
Voll Gas-Full Throttle	-	ab 69,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95*
Warhammer	-	99,95*
Warlords 2	89,95	-
Waterworld	-	i.V.
Werewolf us Commanche	-	99,95
Wetlands	-	89,95*
Wing Commander 3	-	99,95
Wing Commander 4	-	99,95*
Wipeout	-	89,95*
Witchhaven	-	89,95
Witchwood	89,95*	89,95*

Es kann nur einen geben!

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195

(Zwischen U-Bhf. Adenauer Platz und Uhlandstr.)

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.
Andere schreiben's nur, wir haben's: über 5.000 weitere Artikel!

Battle Race	-	79,95*
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Biing	89,95	89,95*
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Bleifuß · Sceamer	-	59,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	-
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95
Caesar 2	-	89,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Cessmaster 5000	-	89,95*
Chronomaster	-	99,95*
Civnet	-	99,95*
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	49,95
Command & Conquer	-	ab 99,95
Conqueror A.D. 1086	-	89,95
Conquest of the New World	-	89,95*
Creature Shock	-	89,95
Crusader (Origin)	-	ab 99,95
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
D-Day	-	99,95*
Deadline	-	89,95*
Descent 1	89,95	89,95
Destruction Derby	-	89,95*
Die Siedler 2	-	99,95*

FX Fighter	-	89,95
Gabriel Knight 2	-	89,95*
Gadget	-	99,95
Gene Wars	-	99,95*
G-Nome	-	89,95*
Gunship 2000	-	39,95
Hardball 5	-	89,95*
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95	79,95
Heart of Darkness	-	99,95*
Heroes of Might & Magic	-	89,95
Hexen	-	89,95*
High Octane	-	89,95
Hokus Pokus	-	69,95
Hyper 3 D Pinball	-	89,95*
Ice & Fire	-	89,95*
I have no Mouth and must srceam	-	i.V.
Indycar Racing 2.0	-	89,95*
In the 1st Degree	-	99,95*
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
J. Madden Football '96	-	89,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	59,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95
Lands of Lore 2	-	99,95*
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	89,95*
Last Dynasty	-	79,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95

Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion	-	39,95
Master of Xenon	-	i.V.
Mechwarrior 2	-	89,95
Mechwarrior 2 Data	-	44,95*
Metal Lords	-	99,95*
Metaltech Earthsiege 1	89,95	89,95
Metaltech Earthsiege 1 Data	39,95	-
Micro Machines 2	79,95	89,95
Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*
Milennia	-	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monopoly	-	i.V.
Monster Island	-	i.V.
Myst 1	-	89,95
Myst 2	-	i.V.
Nascar Racing	89,95	89,95
Nascar Racing Track Packs	-	39,95
Navy Strike	-	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	79,95*
NBA Live 96	-	99,95*
Nectaris	49,95	-
Need for Speed	-	89,95
NHL Hockey 96	-	89,95
Panic in the Park	-	89,95
Panzer General 1	89,95	ab 69,95
Panzer General 2 Allied General	-	89,95*
Paparazzi	-	99,95
Pax Imperia 2	-	89,95*

Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle	-	99,95
Sim Tower	109,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	99,95	89,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Bucks	-	89,95*
Space Quest 6	-	89,95
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
SSI Collectors Edition	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Star Control 3	-	99,95*
Star Trek - Judgement Rites	-	39,95
Star Trek - Omnipedia	-	89,95
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95
Star Trek - TNG Klingon	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panthers	-	99,95
Stonekeep	-	99,95*
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
Syndicate 2	-	i.V.
System Shock	-	89,95
Talisman	-	i.V.
Task Force 1942	-	39,95
Tek War	-	99,95
Terminal Velocity	i.V.	79,95
Terminator Future Shock	i.V.	99,95*
Terra Nova	-	99,95*
TFX - 2000	-	89,95*

Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
Worms	-	89,95*
X-COM (UFO 2)	109,95	79,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	89,95*	89,95*

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 3rd Edition UL	14,95	4,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	3,95
Magic TG dt o. us Homelands L	-	3,95
Magic TG us Falling Empires L	-	2,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG us Ice Age L	17,95	5,95
Mittelerde L	i.V.	i.V.
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	i.V.
Star Wars L	19,95*	5,95*
Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	i.V.
Wing Commander L	14,95	5,95
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.80 Cards)	-	3,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Zub.-Collectors Card Album	-	14,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	24,95
Zub.-Srye Life Counter L	-	ab 13,95

0171/540 87 63

(Jetzt auch „normale" Telefonnummer, bitte telefonisch erfragen)

10.00 –19.30 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖR +++ JAGUAR +++ JAGUAR-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ ROLLENSPIELE +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

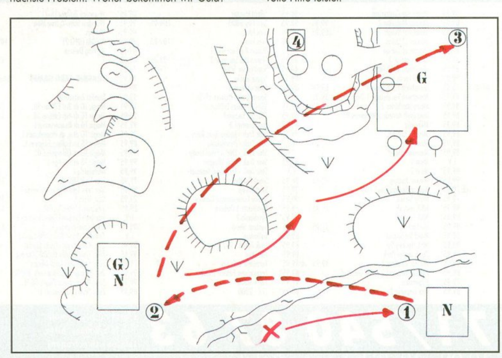
Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 12.10.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

Fahrzeugen in die Basis ein, um Truppen abzulenken und den Kampf zu unterstützen.
Haben wir den Heliport erst einmal erobert, versuchen wir diesen zu halten, damit unser Hubschrauber nachlädt. Während des Nachladens ist besondere Vorsicht geboten, da der Helikopter von allen Einheiten bekämpft werden kann. Also lieber in der Luft oder in sicherem Abstand am Boden bleiben, bis die Bedrohung vorüber ist.
Das Zieldorf liegt nördlich der Startposition unserer Invasorarmee; Ausläufer des Dorfes konnte man zu Missionsbeginn bereits sichten.

Mission 8 – Zaire (siehe Karte)

Bei dieser Mission sind vor allem am Anfang die folgenden Hinweise genau zu befolgen, sonst gibt es kaum Aussicht auf Erfolg. Unserem Auftrag zufolge sollen wir eine eigene Basis ausfindig machen und sämtliche GDI-Einheiten erobern oder zerstören. Unser Problem ist, daß wir mit einem recht kleinen Trupp Infanteriebots an einem Fluß stehen, dessen beide Brücken zerstört sind. Die Lösung liegt darin, den Fluß mit einem Transporthubschrauber zu überqueren, den man aber erst einmal haben muß!
Unsere gesuchte NOD-Basis liegt genau östlich von uns, dummerweise sind auf dem Weg dorthin noch GDI-Truppen, die uns nicht freiwillig durchlassen wollen. Neben mehreren Infanteriebots gibt es noch einen Panzer, den wir mit unseren Raketenbots vernichten müssen.
Sobald wir alle Gegner in diesem Abschnitt zerstört und unsere Basis endlich erreicht haben, taucht der Hubschrauber auf. Mit ihm aber leider auch das nächste Problem: Woher bekommen wir Geld?

Wir schauen zunächst nach Westen und erkennen jenseits des Flusses eine kleine GDI-Basis, die auch über eine Raffinerie verfügt. Die müßte man haben – aber ohne Invasor?
Die Lösung: Wir verkaufen unseren Bauhof (sollte man sonst auf keinen Fall machen – ohne Bauhof kein Bauen...) und investieren den Erlös in zwei Invasoren. Beim Verkauf von Gebäuden tauchen übrigens immer einige Infanteristen auf, die man gut gebrauchen kann. Nun packen wir erst drei Infanteristen (Schützen- oder Raketenbots) und dann die beiden Invasoren in den Hubschrauber. In dieser Reihenfolge, denn wer zuletzt einsteigt, steigt als erstes wieder aus – und gleich müssen die Invasoren schnell sein. Besonders schick ist es natürlich, wenn man beim Erobern einer Raffinerie auch gleich den Sammler dazubekommt. Also warten wir ab, bis der GDI-Sammler die Früchte seiner Arbeit in die Raffinerie bringt, setzen unseren Hubschrauber daneben auf und die Infanterie ab. Die Invasoren nehmen die besagte Raffinerie mit dem Sammler und den Bauhof ein, die anderen Infanteristen wehren solange die ersten wütenden Gegenangriffe ab.
Nach der Eroberung des Bauhofes errichten wir einige GDI-Bauwerke. Zunächst sollten wir ein oder zwei Wachtürme bauen, die vor allem gegen die Infanterie durchschlagende Wirkung haben. Abreißen und woanders aufbauen kann man sie später, wenn sie an ihrer jetzigen Stelle nicht mehr gebraucht werden, immer noch.
Gleichzeitig sollte der Hubschrauber nach und nach die übrigen Truppen über den Fluß nachholen. Hat er das getan, bringen wir ihn unbedingt hinter dem Fluß in Sicherheit, da er uns auch später noch wertvolle Hilfe leistet.



Mission 8: Die eigene Basis und den Landeplatz des Hubschraubers finden Sie bei (1). Die GDI-Basis (2) muß erobert werden und bei (3) finden Sie die beste Stelle für die Luftlandung. (4) bezeichnet die Stelle mit der Kiste und den Heliports.

Haben wir das erste Spähfahrzeug gebaut, erkunden wir nur die nähere Umgebung. Die GDI hat nämlich zwei Orca-Kampfhubschrauber in ihrer Basis stationiert. Diese greifen aber nur Ziele in der Nähe an, zunächst brauchen wir uns also noch nicht um sie zu kümmern. Sobald wir jedoch eine gut ausgebaute Basis und eine schlagkräftige Armee aufgebaut haben, wollen wir natürlich auch Richtung GDI-Basis losziehen. Nun hilft gegen die Orca-Kampfhubschrauber folgende Maßnahme: Wir positionieren einige gut verteilte Raketenbots (die als einzige fliegende Ziele bekämpfen können, FlaRakstellungen können wir nicht bauen) bei unserer Basis und schicken einen Kampfbuggy Richtung Nordosten, wo die GDI ihren Stützpunkt hat. Sobald ein Hubschrauber auftaucht, fahren wir schleunigst zu den wartenden Raketenbots zurück. Was nun folgt, kann man sich denken: Der Orca folgt dem vermeintlichen Opfer und fliegt geradewegs in die Falle. Sind beide Helikopter zerstört, haben wir aus der Luft nichts mehr zu befürchten, denn es werden keine Orcas nachgebaut.
Als nächstes müssen wir einen schnellen Buggy opfern; dieser soll nämlich die Feindbasis erkunden und wird vermutlich nicht zurückkommen. Mit den so gewonnenen Informationen suchen wir einen geeigneten Landeplatz für unseren Transporthubschrauber, den wir schon mal wie zu Beginn mit Infanterie und Invasoren füllen. Wie unser Erkundungsbuggy wahrscheinlich gemerkt hat, verfügt die feindliche Basis über einen Befestigungsturm, der mit seinen Raketen eine beachtliche Reichweite erzielt und auch Luftziele bekämpft.
In der äußersten Nordostecke der GDI-Basis ist jedoch eine Landemöglichkeit außerhalb des Wirkungskreises dieses Turmes. Da wir nach dem Erobern des ersten Gebäudes auch wieder mindestens einen Wachturm zur Verteidigung errichten wollen, sollten wir diesen schon einmal fertigstellen, so daß wir ihn nur noch aufstellen müssen. Zuletzt überprüfen wir noch, wie beschädigt unser Hubschrauber ist. Damit er nicht in Stücken in der Feindbasis landet, wird er bei Bedarf in der Werkstatt generalüberholt.
Jetzt kommt es auf gutes Timing an: Während unsere Hauptarmee durch die Vordertür hereinmarschiert, landet unser Stoßtrupp im Hinterzimmer und erobert zügig so beliebte Ziele wie Kasernen oder Waffenfabriken. Und auch die sofort neu aufgestellten Wachtürme verfehlen ihre Wirkung nicht.
Bei den beiden Heliports im Nordwestteil der Basis ist auch wieder eine umzäunte Kiste zu finden; sobald diese einkassiert ist und alle GDI-Einheiten verschwunden sind, hat auch diese Mission ihr gutes Ende genommen. (fs)



Hint Shop
Inh.: C. v. Mellenthin
Sülzgürtel 96 - 50937 Köln
Tel/Fax: 0221/4200942
BTX: MELLEN#
Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service,
Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.
Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.
7'th Guest / Al'Qadim
Alien Logic / Amberstar
Alone i.t. Dark 1 bis 3
Bioforge / Bureau 13
Command & Conquer 1
Creature Shock / Cyberia
Daedalus Encounter
Dark Forces / Death Gate
Dark Sun 1 und 2
Discworld / Dragon Lore
Dungeon Master 1 und 2
Elder Scrolls - Arena
Fade to Black
Flight o.t. Amazon Queen
Gabriel Knight 1
Hell-A Cyberpunk Thriller
Höhlenwelt Saga Teil 1
Jagged Alliance
Jewels of Oracle
Journeyman's Pojekt 1 + 2
King's Quest 1 bis 7
Knights of Xentar
Kyrandia 1 bis 3
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Little Big Adventure
Menzoberranzan
Myst, Noctropolis
Orion Conspiracy
Phantasmagoria
Prisoner of Ice
Ravenloft 1 und 2
Rebel Assault und Privateer
Sam und Max
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6
Star Trek - N.G. "A F.U."
System Shock
Ultima 8 - Pagan
Vollgas (Full Throttle)
Wizardry 6 und 7
Woodruff and the Schnibble
Sammelhefte:
Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Ishar 1 bis 3
King's Quest 1 bis 6
Larry 1 bis 6
LucasArts Classic Adv.
LucasArts Top Adventures
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Quest for Glory 1 bis 4
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
Ultima Underworld 1 + 2
Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.
Unsere Hefte sind auch in anderen Firmen erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.
Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax:033/457001



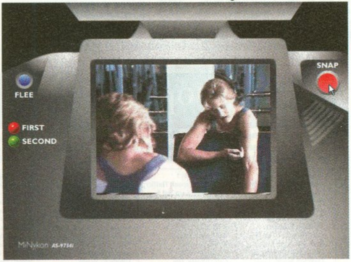
Created by POD Commercial Presentation
Pat's Games Software
World Hardware
Louise-Schröder-Weg 3 61267 Neu-Anspach - Selbstabholer nach Absprache!
Bestellzeiten: Mo.-Fr. 9-20 Uhr, Sa. 10-18 Uhr unter Tel. 06081/42263 * Fax 06081/42272 NEU!
außerhalb unserer Öffnungszeiten Anrufbeantworter!
Ihr Partner auch für Amiga + alle Konsolen! Sicherheitskarton & Preisliste kostenlos bei Bestellung!
Weitere Soft- & Hardwaretitel auf Anfrage. Ständig über 500 Titel im Programm!! Wir helfen bei Problemen!
CD-ROM
11th Hour* DA 88,95
3D Lemmings* DA 79,95
A4 Networks DV 74,95
Across the Rhine DV 88,95
Action Soccer DV 68,95
Air Havoc DV 72,95
Al Unser - Racing (Win) DA 57,95
Alone in the Dark 3 DV 79,95
Amerika 1861-65 DV 77,95
Apache Longbow DV 69,95
Asterix - Die große Reise DV 59,95
Aufschwung Ost Deluxe DV 62,95
Battle Isle 2 + Data DV 63,95
Berlin Connection* DV 89,95
Buried in Time 68,95
Command & Conquer DV 87,95
Crusade DV 87,95
Crusader - No Remorse!* DV a.Anfr.
Topaktuell - jetzt bestellen
Ascendancy DV 79,95
Battle Isle 3 DV 74,95
Biing!* DV 62,95
CivNet* DV 74,95
Command & Conquer US 81,95
Magic Carpet 2 DV 79,95
Phantasmagoria* DV 79,95
Daedalus Encounter DV 88,95
Dark Forces DV 66,95
Der Seelenturm* DV 66,95
Die total verrückte Rally DV 44,95
Dungeon Master 2 DV 79,95
F1 Grand Prix 2* DV a.Anfr.
Fade to Black DV 84,95
FIFA Soccer DV 73,95
Flight Commander 2 DV 62,95
Flight of t. Amazone Queen DV 74,95
Full Throttle (Vollgas) DV 81,95
FX Fighter DA 75,95
Hattrick (Ikarion) DV 79,95
Heroes of Might & Magic EV 71,95
Human Recall DV 78,95
Jagged Alliance DV 81,95
Kiyeko &Die Diebe d. Nacht DV 59,95
Last Dynasty DV 72,95
Legend of Kyrandia 3 DV 74,95
Lost Eden DV 69,95
Machiavelli the Prince DV 80,95
Mech Warrior 2 74,95
Micro Machines 2 DA 65,95
Myst DV 62,95
Navy Strike* DV 76,95
NBA Jam Torurnament* DA 89,95
NBA Live 95 DA 84,95
Need for Speed DV 82,95
NHL Hockey 96* DV 82,95
Orion Conspiracy DV 79,95
Perfect General 2 DV 65,95
Windows 95
Update CD-ROM
hier erhältlich zu 184,95 DM
PGA Tour Golf 96 DV 83,95
Phantasmagoria EV 79,95
Pinball Illusions DV 58,95
Pitfall t. Mayan Adv. Win95 DV 75,95
Primal Rage DV 73,95
Prisoner of Ice DV 73,95
Sensible Golf DV 66,95
Sensible World of Soccer* DV 61,95
Sim Isle EV 68,95
Sim Tower (Win) DA 65,95
Sim Town* DV 65,95
Space Quest 6 DV 74,95
Star Trek: TNG Final Unity DV 89,95
Sternenschweif DSA 2 DV 77,95
Terminal Velocity DA 68,95
The Atlas DV 59,95
Preisknaller CD-ROM
EA Sports Rugby DA 42,95
Descent DA 34,95
Master of Magic DV 39,95
Hi-Octane DA 42,95
Magic Carpet Plus DV 57,95
Simon the Sorcerer 2 DV 71,95
Us Navy Fighters DV 79,95
Us Navy Fighters Data DV 42,95
USS Ticonderoga DV 81,95
Warcraft 2* DV a.Anfr.
Warlords 2 Deluxe EV 78,95
Wing Commander 3 DV 89,95
Händleranfragen erwünscht!
PC - Diskette 3,5"
Aladdin DA 54,95
Battle Isle 2 DV 36,95
Biing! DV 79,95
Colonization DV 49,95
Die Siedler DV 42,95
Flugsimulator 5.0 DV 59,95
Hugo DV 54,95
König der Löwen DA 56,95
Master of Magic DV 51,95
Panzergeneral DA 23,95
Psycho Pinball DV 65,95
Sensible World of Soccer DV 58,95
Sim Tower (Win) DA 65,95
Sternenschweif-DSA 2 DV 48,95
Subwar 2050 + Missions DV 29,95
The Atlas DV 54,95
Preishits auf CD-ROM
Alien Logic DV 37,95
Campaign 1&2 DV 34,95
Cyberia DV 43,95
Day of the Tentacle DV 34,95
Desert Strike + Jungle Strike DA 49,95
Dune 2 DV 39,95
Great Naval Battles 3 EV 34,95
Indy Car Racing DA 29,95
Kingsquest 7 EV 39,95
Kyrandia 2-Hand of Fate DA 34,95
Lands of Lore DV 38,95
Noctropolis DV 37,95
Panzer General DA 39,95
Ravenloft 2 - Stone Prophet DA 39,95
Rebel Assault DV 34,95
Robinsons Requiem DV 29,95
Sam & Max - Hit the Road EV 34,95
Simon the Sorcerer DV 39,95
Space Hulk EV 31,95
Star Trek 25th Anniversary EV 33,95
Streetfighter 2 DA 24,95
Super Karts 29,95
Syndicate Plus DV 29,95
Tank Commander DV 32,95
Ultima 7 Collection EV 32,95
Ultima Underworld 1&2 EV 32,95
Wing Commander Academy EV 29,95
X-COM Terror f. the Deep DV 39,95
Sie kommen nicht weiter bei Ihrem Spiel? Lösungsheft am besten gleich mitbestellen zu 19,95 DM!
Hardwaremarkt
Action Replay Pro Vers.4.6 149,95
Aktiv Boxen, 75 Watt 69,95
Tastatur Windows 95 34,95
Gamecard Gravis 44,95
Gamepad Gravis 39,95
Gravis Analog PRO 69,95
MPEG-Card Longshine LCS9660 549,95
C&H Flight Stick Pro 149,95
CPU Pentium 90MHz 499,95
Hardwareknaller
Logitech Wingman Extreme 89,95
Double Speed CD-ROM 119,95
Mitsumi FX-400 Quadro Speed 274,95
Multimedia Kit - 2-fach CD-ROM
16-bit Soundk., Boxen, Spiele 319,95
Jetzt auch Komplettsysteme!!!
FAX-Modem 14.400b intern, B 159,95
16-bit Soundkarte 99,95
Mouse Logitech Pilot 34,95
Orchid Sound Wave 32 PLUS 279,95
SIMM 1MB weitere a. Anfrage 69,95
Soundblaster 16 Value Edition 184,95
Hercules Stingray 64 Vid. 2MB 269,95
* noch nicht erschienen Stand 10.10.1995
Versandkosten Vorkasse 6,95 DM, Nachnahme 9,95 DM zzgl. NN-Gebühr,
Ausland 24,90 DM nur Vorkasse EC-Scheck.Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 30.-DM. Fordern Sie unsere umfangreiche Preisliste gegen 3 DM in Briefmarken an. Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Inhaber Patrick Dreyer



WORLDWIDE
BBS
USE YOUR MODEM TO DIAL!
MAKE THE CONNECTION!
SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!
UNLIMITED DOWNLOADS.
CALL NOW!
00-1-416-754-5600
International Long Distance Rates Apply. 18 or older.

KOMPLETTLÖSUNG »PAPARAZZI«

Schnappschuß



Der königliche Mittelfinger ist ein Foto wert

Wenn das Kombinieren der Hinweise in »Paparazzi« nicht so recht klappt, überführt unsere Komplettlösung alle Promis.

Wochenlang irrten wir durch Tinseltown, um alle Persönlichkeiten vor die Linse zu zerren. Unsere gesammelten Weisheiten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Tennis und Joghurt

Gleich am ersten Abend erhalte ich von McGovern den Tip, daß diese Nacht der ehemalige **Oberst H. Allen Eagler** in den Gassen von Tinseltown (Alley) illegal Waffen an iranische Militaristen verkaufen will. Vor Ort werde ich tatsächlich Zeuge des Deals. Sobald einer der Käufer in den Koffer greift, schieße ich mein Foto. Dann verschwinde ich aber schleunigst, da die Burschen zurückschießen könnten, aber sicher nicht mit einem Fotoapparat! Das Bild verkaufe ich gewinnbringend, um meinen Kontostand aufzubessern.

Am selben Abend erfahre ich durch die Sportsendung »Tip Ribeye«, die im 3. Programm läuft, daß der **Tennisstar Andre MacConner** einen Vertrag für einen Schuhwerbespot unterschrieben hat. Am Morgen des 2. Tages schaue ich bei Mr. Cheever vorbei, der mir berichtet, daß gerade ein paar Leute bei ihm eingekauft haben, die angeblich im »Country Club« einen Werbefilm drehen. Daraus schließe ich blitzschnell, daß ich MacConner auch dort treffen werde. Ich komme gerade recht um zu sehen, wie der genervte Star seinem Regisseur das Racket über den Schädel haut und mir so Gelegenheit für einen Schnappschuß gibt. Der Verkauf des Fotos bringt wieder ein paar Mark auf mein Konto.

Der nächste Prominente von Tinseltown, dem ich auf den Zahn fühle, ist der selbsternannte **Guru Maharishi Yogurt**, der am Abend des 1. Tages auf Kanal 6 zu völligem Fleischverzicht zu Gunsten von Joghurt aufruft. Am 3. Tag versucht er in seiner Vormittagssendung auf demselben Kanal einem Hamburger zu widerstehen, hinterläßt aber keinen sehr überzeugenden Eindruck. Daraufhin besuche ich wieder Mr. Cheever, der mir von einem verrückten Typen in einem Bettlaken erzählt, welcher im »Applefjord Village« einen Burger geklaut hat. Einer inneren Stimme folgend begebe ich mich sofort dorthin, wo ich Maharishi verstohlen an dem Burger knabbernd finde. Kurz darauf gibt er seine Bescheidenheit auf und stopft sich das Fast Food hemmungslos in den Mund, was natürlich ein herrliches Foto für einen Titel abgibt.

Hasch und Kondome

Als die 16jährige Olympiasiegerin im Eiskunstlauf **Katie Johnston** am Abend des 2. Tages in Wanda Barrens Show auf Kanal 5 ihre Zuneigung zu Axel Griese, dem Sänger der Grungeband »Sucking Chest Wound«, zugibt, ahne ich schon die nächste Chance auf ein gutes Foto. Prompt ruft mich in der Nacht des 3. Tages Goldie Risenstein an und teilt mit, daß Katie während der Dreharbeiten für einen Müsliriegel spurlos verschwunden ist. Also waren meine Vermutungen richtig! Katie befindet sich jetzt sicher zusammen mit Axel im »Rosy Conch«, der Stammkneipe der Band. Dort gelingt mir ein Foto von Katie, die gerade ihren ersten Joint raucht.

Am 2. Tag werde ich durch »News 01« auf Kanal 1 auf den **Senator Frederick Fredericks** aufmerksam, der den Berichten zufolge mit einer Fischvergiftung im Krankenhaus liegt. Am Abend des 3. Tages ist er aber auf demselben Sender schon wieder als liebevoller Ehemann und engagierter Politiker zu sehen, wobei er auch für den nächsten Freitag (Tag 14) eine Abstimmung zum Thema Kondome an Schulen ankündigt.

Am nächsten Morgen erfahre ich über den Anrufbeantworter von McGovern, daß sich Fredericks trotz seiner Fischallergie ein Boot bei »Something Fishy« gemietet hat. Diese Tatsache läßt mich gleich in den »Bigwell Park« fahren, wo der Bootsverleih ansässig ist. Dort entdecke ich den Senator, der natürlich nicht fischt, sondern lieber mit zwei Badenixen unbekleidet in den See hüpft und mir so zu einem weiteren lukrativen Titelfoto verhilft.

Der kleine Seitensprung

Da ich gerade den Politikern hinterherschnüffle, nehme ich auch gleich **Rusk Limburger** unter die Lupe. Dieser ist nicht gerade für die Gleichberechtigung von Frauen, weshalb ich ihn auch nie mit der Domina, die sich am Abend des 2. Tages auf Kanal 6 bei »Steamy Affair« vorgestellt hat, in Verbindung gebracht hätte. Dann erfahre ich aber am nächsten Abend im »Blue Fug« von Hunsucker, daß die Domina zur Zeit im »Aroma Motel« wohnt. Und als sich Limburger am 4. Tag in seiner Nightshow auf Kanal 4 fürchterlich über die Frauen in der Politik aufregt und das Studio in Richtung des Motels verläßt, werde ich doch mißtrauisch und folge ihm. Als Belohnung bekomme ich eine einzigartige Aufnahme von Limburger, wie er auf dem Bett kniend von der Domina bearbeitet wird.

Jetzt wird es aber Zeit, sich dem **Alien** zuzuwenden, das von Jackie Rae Gunn angekündigt wird. Auch ein Dr. Mander bestätigt dessen Existenz am 3. Tag in der Nightshow »Steamy Affair« auf Kanal 6 und fügt hinzu, daß es alle unsere Batterien stehlen werde. Und tatsächlich erzählt mir Mr. Cheever am 5. Tag, daß jemand in der Nacht sämtliche Akkus geklaut habe. Derart alarmiert, begebe ich mich noch an diesem Abend in seinen Laden und es gelingt mir, ein Foto von dem Alien zu machen, als es gerade durch die Tür geht. Da der Außerirdische bewaffnet ist, verschwinde ich danach sofort.

Ich seh' den Sternenhimmel

Nun wende ich mich den »wirklich« wichtigen Persönlichkeiten von Tinseltown zu. Zum Beispiel der **Prinzessin Grizelda Marie**, die nach ihrer Scheidung

fitter aussieht als je zuvor. Dies bestätigt auch »News 01« auf Kanal 1 am 4. Tag in ihrer Vormittagssendung. Während ich mich noch darüber wundere, ruft mich am Abend des 5. Tages Chuck Hunsucker aus dem Gefängnis an und schlägt mir einen Deal vor: Wenn ich die 2000 Dollar Kaution für ihn bezahle, gibt er mir einen heißen Tip. So erfahre ich, daß Prinzessin Grizelda jeden Dienstag, Donnerstag und Samstag im Fitnessraum des »Country Clubs« trainiert.

Da ich es kaum erwarten kann, der königlichen Hoheit beim Gewichtestemmen zuzusehen, fahre ich gleich am nächsten Tag (Donnerstag) dorthin. Die Prinzessin ist von meinem Erscheinen nicht so begeistert und zeigt mir ihren königlichen Mittelfinger, was für mich ein guter Grund ist den Auslöser zu drücken. Danach muß ich mich aber schleunigst in Sicherheit bringen, weil die Prinzessin mir sonst ein königsblaues Auge schlagen würde.

Nachdem dieser Schnappschuß meistbietend verkauft ist, zeige ich Interesse an **Jackie Rae Gunn**, die täglich im Fernsehen erscheint und über ihre Verbindung zu den Sternen und ihrer Hotline erzählt. Da verwundert es mich, daß Goldie am Tag 4 anruft und mir mitteilt, sie hätte gesehen, wie Jackie im Fitnessclub ein Handtuch aus dem »Aroma Motel« benutzte. Was aber macht eine ehemalige First Lady in einem Motel? Am 5. Tag tritt Jackie in Wanda Barrens Show auf Kanal 5 auf und erzählt von ihrem besonderen Amulett und einem speziellen Freund aus dem All. Da klingelt es bei mir endlich: Jackie steht mit dem Außerirdischen in Verbindung! Bei der Frage, wann das nächste Treffen stattfindet, kommen mir die Abendnachrichten des 6. Tages auf Kanal 1 zu Hilfe, denn dort berichtet News 01 von seltsamen Lichtern über der Stadt. Als das FIB die Sendung unterbricht, ist mir klar, daß die Lichter nur von dem UFO des Alien stammen können. Auf gut Glück fahre ich noch am selben Abend zum »Aroma Motel« und komme gerade recht um zu sehen, wie das UFO eintrifft und Jackie zusammen mit dem Alien hinaufgebeamt wird – ein tolles Foto für die Titelseiten!

Zwielichtige Typen

Nach solch einer ungewöhnlichen Begegnung wird es wieder Zeit für ein ganz normales Skandälchen. Da bietet sich das **Starlet Jucia Rogers** gerade zu an. Sie hat zwar erst vor kurzem ihre große Liebe Gotta Lovitz geheiratet und bestätigt auch in Wanda Barrens Show am 6. Tag auf Kanal 5, daß er der einzige Mann für sie sei. Da sie aber momentan mit dem Frauenhelden Rob Estesheen einen Film dreht, ist die Chance groß, beide in flagranti zu erwischen. Da lohnt sich am Vormittag des 7. Tages ein Besuch



Solch ein Titelbild bringt viel Geld ein

bei Mr. Cheever, der mir mitteilt, daß im Gerichtsgebäude (Court) gerade ein Film gedreht wird. Das lasse ich mir nicht zweimal sagen und begebe mich noch am selben Tag dorthin. Da sehe ich dann auch wirklich den Casanova Estesheen, wie er sich an Jucia heranmacht und brauche nur noch kurz zu warten, um ein Bild des eng umschlungenen Paares zu erhalten.

Vincenzo Cosa Nostra ist mir nicht nur als leidenschaftlicher Sänger bekannt, sondern auch wegen seiner guten Beziehungen zur Unterwelt. Die neue Platte, die er am 3. Tag auf Kanal 2 vorstellt, soll wohl eher von seinen dunklen Machenschaften ablenken. Der Fernsehwerbung des Restaurants »Sigismundo's« am Abend des 1. Tages auf Kanal 4 entnehme ich, daß dort jeden Freitag ein ganz



Dieser Schuhfetischist fliegt uns auch noch vor die Linse

besonderer Gast anwesend ist. Mein Verdacht fällt auf Vicenzo und er wird am Abend des 4. Tages in der Nightshow von Wanda Barren auf Kanal 5 bekräftigt, als der Möchtegernsänger den Chef des »Sigismundo's« als großartigen Koch lobt.

Da ich schon lange wieder mal italienisch speisen wollte, schaue ich am 7. Tag (Freitag), bei »Sigismundo's« zum Abendessen vorbei und sehe dort Vincenzo mit zwei zwielichtigen Gestalten diskutieren. Um seinen Argumenten Nachdruck zu verleihen, setzt er einen seiner Gesprächspartner mit einem Baseballschläger außer Gefecht. Diesen Moment halte ich natürlich auf Film fest und verkaufe das Foto meistbietend.

Schuh-Fetischist

Am Abend des 4. Tages fällt mir beim zappen durch die Fernsehkanäle im 2. Programm die Aktion »Schuhe für bedürftige Kinder« auf, die vom **Flash Rock Man** unterstützt wird. Sein Engagement in allen Ehren, aber ich wittere schon wieder eine interessante Story. Einen brauchbaren Hinweis bekomme ich in der Nightshow »Steamy Affair« am 6. Tag auf Kanal 6. Dort berichtet der ehemalige Chauffeur von Flash, daß sich der Popstar gerne in Schuhabteilungen für Kinder herumgetrieben hat. Dies kommt mir sehr merkwürdig vor und ich beschließe, den Flash Rock Man am Sonntag, Tag 9, im »Bigwell Park« zu beobachten. Denn dort soll, wie News 01 am Abend des 7. Tages auf Kanal 1 berichten, im Rahmen einer Wohltätigkeitsveranstaltung eine Schuhverlosung für Kinder stattfinden. Ich brauche auch gar nicht lange warten, da kommt Flash schon angerast und entreißt einem Kind seinen gerade gewonnen Schuh. Diesen Spaß vermiese ich Flash, indem ich ein Abbild, auf dem er den Schuh gerade triumphierend in den Händen hält, an eine bekannte Zeitschrift verkaufe.

Auch der **Schauspielerin Sharon Cheralike** wird nachgesagt, sie habe eine Vorliebe für sehr junge Partner. Doch momentan erregt sie eher mit ihrem einzigartigen Haarshampoo mit Rhabarberzusatz Aufsehen, welches sie am 3. Tag auf Kanal 4 bei »That's Astounding« vorstellt. Doch mit der Beschaffung des Gemüses wird sie nun Schwierigkeiten bekommen, denn wie News 01 am 2. Tag in ihrer Abendausgabe auf Kanal 1 berichten, wurde Rhabarber ein einwöchiger Einfuhrstop auferlegt. Auch mit ihrem jungen Freund hat Sharon kein Glück, wie MVT am 5. Tag auf Kanal 2 mitteilt, weil dieser für sie noch zu alt wäre. Da nun am Tag 9 der Einfuhrstop ausläuft und Sharon sicher schon wieder einen neuen, noch jüngeren Freund hat, lohnt es sich, im Supermarkt in der Gemüseabteilung auf sie zu warten. Und tatsächlich taucht sie mit ihrem Lover im Schlepptau auf und zeigt mir, da sie mich gleich entdeckt hat, ihren Mittelfinger. Der ist mir aber kein Foto wert und so drücke ich erst den Auslöser, als sie mit ihrer pubertären Begleitung den Supermarkt verläßt und ihn dabei in den Hintern zwickt.

Streß auf der Herrentoilette

Den nächsten Tip für einen guten Schnappschuß bekomme ich wieder einmal von Mr. Cheever, als ich am 10. Tag bei ihm vorbeischaue. Er erzählt mir, daß er im »Bigwell Park« gerade eine unangenehme Begegnung mit einer ungarischen Dame und ihrem Hund gehabt habe. Dies kann nur **Lhasa Apso**, die alternde Schauspielerin sein, die das erste Mal am 5. Tag auf Kanal 1 im Abendprogramm und seitdem regelmäßig zu sehen ist.

In der Hoffnung, sie noch im Park anzutreffen, begebe ich mich sofort dorthin und werde Zeuge der Verhaftung von Lhasa und ihres Hundes. Mein Foto, auf dem sie gerade von dem Polizisten abgeführt wird, schmückt kurz danach das Titelblatt einer beliebten Zeitschrift.

Der nächste Kandidat auf meiner Liste ist der **Filmstar Shawn Pendleton**, den ich schon vor einiger Zeit kennenlernte. Damals bin ich einem Hinweis von Chuck Hunsucker gefolgt, den er mir am ersten Abend im »Blue Fug« gegeben hat. Er sagte, ich könne Shawn am 2. Tag im »Sigismundo's« treffen, solle mich aber vorsehen, da er Leute wie mich gar nicht leiden könne. Ich ging natürlich trotzdem hin und alles was ich davon hatte, war eine kaputte Kamera und eine blutige Nase, inklusive 2000 Dollar Krankenhausrechnung.

Nun steht aber die Premierenparty für Shawns neuen Film »Ballroom Brawl« an, und da will ich mein Glück noch einmal versuchen. Willits McGovern hat versprochen, mir am Abend des 9. Tages im »Blue Fug« eine Einladung zu der Premiere zu geben, unter der Voraussetzung, daß ich bis dahin als Paparazzi einen guten Ruf genieße. Sollte das nicht der Fall sein, könne ich mir die Einladung am selben Ort, zur selben Zeit auch von Phillip Andrew Andrews für 2000 Dollar erkaufen. Die Feier findet am Abend des 10. Tages im »Club Lingo« statt und ich nehme mir vor, diesmal keine kaputte Kamera zu riskieren. Deshalb gehe ich, kaum auf der Party angekommen auf die Herrentoilette (Men's Room). Dort treffe ich auf Shawn, der aber alle Hände voll zu tun hat und mir deshalb nicht gefährlich werden kann. So mache ich in aller Ruhe ein schönes Foto von ihm, sobald er ein wenig in die Kamera blickt.

Gewichtige Persönlichkeiten

Bei meinem regelmäßigen Studium der Fernsehprogramme werde ich am 5. Tag auf eine Pressekonferenz auf Kanal 1 aufmerksam. Der Flash Rock Man und **Liz Naylor**, die schon lange nicht mehr im Fernsehen aufgetreten ist, geben bekannt, daß sie einen Werbespot unter der Regie von George Spielman drehen werden.

Ebenso auf Kanal 1 kommt am 6. Tag eine Vorankündigung von Richard Simpsons »Big Conference« für alle Übergewichtigen. Auf demselben Sender wird in den Abendnachrichten des 10. Tages von News 01 berichtet, daß im »Grand Habernet Hotel« durch einige schwergewichtige Personen ein Unfall in einem Aufzug verursacht wurde. Ich schließe daraus, daß die »Big Conference« wohl dort stattfindet, bringe Liz Naylor damit aber noch nicht in Verbindung. Als ich am 11. Tag in Mr. Cheevers Laden stehe, stürmt Regisseur George Spielman herein und beklagt das Übergewicht vom Liz. Ich kombiniere, daß auch die Schauspielerin an der Konferenz teilnehmen will und fahre deshalb am Abend des 11. Tages zum Hotel. Dort fotografiere ich Liz Naylor bei dem Versuch, aus der Limousine auszusteigen, was sie nicht gerade gut aussehen läßt.

Das **Topmodell Candy Inez Baker** macht zur Zeit mit ihrem Fitnessprogramm und einem Spot für Schokoladeneis auf sich aufmerksam. Durch diesen Widerspruch wird mein Interesse geweckt und ich sehe mir ihre Fernsehauftritte nun genauer an. So fordert sie am 4. Tag auf Kanal 3 die Zuseher auf, ihre überflüssigen Pfunde einfach rauszukotzen. Am Tag 5 auf Kanal 4 behauptet Candy in der Show von Okra Salad Raffle, daß sie aufgrund ihrer Übungen so schlank bleibe, obwohl sie jeden Abend Eiscreme nascht. Am nächsten Tag läuft auf Kanal 2 der Spot ihrer Lieblingseiscreme. Da ich aber hinter ihrer tollen Figur einen Trick vermute, fahre ich am



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9^{00}–18^{00}, Sa. 10^{00}–14^{00} Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM Disketten

Titel	Preis
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	85,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**59,90**
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	**49,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

Titel	Preis
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	**24,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	19,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	**19,90**
OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	**24,90**
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	**45,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION DISK KOMPL. DT.	**29,90**
SYSTEM SHOCK 3,5"	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	**49,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	**79,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	99,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	45,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	**85,90**
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACES OVER EUROPE – SIERRA –	**19,90**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	**79,90**
ALBION KOMPL. DT. *	**89,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – *	**79,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	59,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.*	**89,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	**89,90**
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	**49,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	**79,90**
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2 + PANZERGENERAL DV	**39,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	**79,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE GOLD KOMPL. DT.*	**89,90**
BIOFORGE MISSIONS KOMPL. DT.*	**45,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 DT. HANDB.*	**85,90**
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	**89,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	**49,90**
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 *	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	**35,90**
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	**29,90**
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT. *	**79,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**49,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	**89,90**
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	**49,90**
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	**79,90**
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT*	**89,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	**39,90**
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. *	**99,90**
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	**65,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	39,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	**29,90**
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	**99,90**
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –*	**69,90**
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	45,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**39,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	**39,90**
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING DT. ANL. *	**79,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – *	**95,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	89,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	**45,90**
GABRIEL KNIGHT 2 – THE BEAST WITHIN – *	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79,90
HARDBALL 5	**89,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
H E L L KOMPL. DT.	**29,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**85,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	**49,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III alle neuen Levels KOMPL. DT.	**79,90**
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	**99,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
ICE & FIRE DT. ANL. *	**79,90**
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II DT. ANL. *	**85,90**
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1– 6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	**89,90**
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	**49,90**
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90

CD ROM Programme

Titel	Preis
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LOCUS DT. ANL.*	**99,90**
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : inkl. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	**69,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MAGIC CARPET inkl. HIDDEN WORLDS K. DT.	**59,90**
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	**59,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	49,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	**85,90**
MEGA RACE	35,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	**89,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) DT. ANL.*	**79,90**
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MORTAL COIL DT. ANLEITUNG	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	**99,90**
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	**34,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	**19,90**
PANIC IN THE PARK DT. ANL. *	**69,90**
PANZERGENERAL DT ANL.	**39,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	**29,90**
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PERFECT GENERAL II DT. ANL.	**39,90**
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	**89,90**
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	**89,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER PACK inkl. MAD TV / ranTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	**69,90**
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	**49,90**
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	**54,90**
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL. *	**79,90**
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
RADIX DT. ANLEITUNG	59,90
ran SOCCER KOMPL. DT. *	**79,90**
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**45,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION *	**85,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RED GHOST KOMPL. DT. *	**89,90**
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	**99,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
RISE OF THE ROBOTS	29,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	79,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	**29,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	65,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. *	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG*	**89,90**
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT. *	**79,90**
SILENT STEEL KOMPL. DT.	**119,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM ISLE – MAXIS –	**79,90**

CD ROM Programme

Titel	Preis
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	**69,90**
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**89,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE inkl. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	**69,90**
STARCRUSADER DT. ANLEITUNG	29,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	**89,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY – *	**99,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	29,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER *	69,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUKHOI SU 27 KOMPL. DT. *	**79,90**
SUPERKARTS	**34,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	**35,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	**34,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT. *	**99,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER DT. ANL. *	**99,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIM.–	29,90
THE DIG – LUCAS ARTS – *	**79,90**
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	**89,90**
THUNDERSCAPE – SSI –	**89,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**69,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	**109,90**
TOTAL DISTORTION	69,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	**49,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	**65,90**
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	**89,90**
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	**54,90**
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D. *	**89,90**
WARLORDS II DELUXE	**79,90**
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. *	**79,90**
WEREWOLF VS COMANCHE ENGL./UPDATEFÄH.	75,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH – *	**69,90**
WESTWOOD COLLECTION inkl. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	**89,90**
WHALES VAYAGE I	**29,90**
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	85,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	**69,90**
WINGS ARMADA DT. ANL.	**35,90**
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. *	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	**79,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**49,90**
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.	**79,90**

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**129,90**
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**249,90**
FORMULA T1 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**239,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	**219,90**
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	**219,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	**279,90**
WEAPON CONTROL WCS MARK II	**199,90**
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	**65,90**
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	**54,90**
LOGITEC WINGMAN EXTREM	**99,90**
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 20ER	19,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	**99,95**
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	**119,90**
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
RAM-VERDOPPELUNG / SOFTRAM AUF CROM	**139,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann 12/1995

Abend des 11. Tages zum »Sup-R Val-u Led-R Mar-Kit«, denn dort soll laut einer Anzeige, die am selben Abend auf Kanal 4 gezeigt wurde, eine Sonderaktion für Candys Lieblingseis stattfinden. Ich finde sie prompt hinter dem Supermarkt, wo sie ihren eigenen Ratschlag befolgt und sich zu Gunsten der schlanken Linie hemmungslos über- und ein prächtiges Fotomotiv abgibt.

Spaß unter der Dusche

Als mich in der Nacht des 9. Tages Goldie anruft und mir mitteilt, daß **Okra Salad Raffle** demnächst irgendwo in Tinseltown drehen wird, freue ich mich schon auf ein spektakuläres Foto. Denn die Starmoderatorin geht meist nicht gerade zimperlich mit ihren Gästen um. In einer Sendung vom 11. Tag auf Kanal 4 erwähnt sie, daß ihre morgige Show mit dem Thema Konsumsucht in Tinseltown stattfinden wird. Wie ich Okra kenne, wird diese Sendung sicher im Zentrum des Konsums aufgenommen, in der »Applefjord Village Shopping Mall«. Also begebe ich mich am 12. Tag dorthin und brauche gar nicht lange warten, bis sie ihren Gast, der den Wert des Fernsehens in Frage stellt, zu beschimpfen beginnt. Aber erst als sie handgreiflich wird und ihn auf den Boden stößt, schieße ich das vermeindliche Farbbild. Der geheimnisvollste Prominente von Tinseltown ist neben dem Alien sicher der bizarre **Künstler Andy Warthog**. Er ruft mich regelmäßig an und gibt kleine Rätselverse zum Besten. In der 2. Nacht glaube ich zu verstehen, daß er in einer Dusche steht, den Wasserhahn aber nicht findet. In der 4. Nacht stellt er mir ein Buchstabenrätsel. Dessen Lösung ist wohl »G« und »H«, was ich mit dem »Grand Habernet« in Verbindung bringe.

Am 6. Tag erzählt er, daß er eine sehr komfortable Duschkabine hat und am 7. Tag handelt sein Vers vom Mittwochabend. Da ich mit dem Rätsel vom Abend desselben Tages gar nichts anfangen kann und er in seinem Anruf vom 8. Tag wieder den Mittwochabend erwähnt, kombiniere ich einfach, daß ich an einem Mittwochabend im »Grand Habernet« erscheinen soll. Also schleiche ich mich am Abend des 12. Tages auf Warthogs Zimmer. Dort finde ich ihn immer noch in seiner Dusche stehen, was geradezu nach einem Foto schreit.

Alkohol am Steuer

Als ich am 4. Tag auf Kanal 2 **Rob Estesheen** in der Kampagne »Schauspieler gegen Alkohol am Steuer« sehe, falle ich vor lachen fast vom Stuhl. Ausgerechnet Rob, der erst gestern (Tag 3) bei News 01 auf Kanal 1 ein Interview abgebrochen hat, als die Sprache auf seinen alkoholbedingten Autounfall kam. Da überrascht mich am Abend des 12. Tages auch der Anruf von McGovern nicht, der mir mitteilt, daß Rob ein Antialkoholikerseminar verlassen hat und jetzt wahrscheinlich in seiner Stammkneipe ist. Ich mache mich sofort auf den Weg in den »Club Lingo«, wo der Schauspieler meist zu finden ist. Da mich der Türsteher nicht reinläßt und ich die 200 Dollar nicht zahlen will, warte ich draußen auf meine Chance. Kurze Zeit später kommt Rob aus dem Club getorkelt und steigt total betrunken in sein Auto. Bevor er losfährt, gönnt er sich noch einen kräftigen Schluck aus der Flasche und bietet mir so ein wunderbares Motiv.



Die letzten Sekunden von Axel Griese bannen wir auch auf Film

Tinseltown ist auch ein Mekka für Sportler und so erstaunt es nicht, daß sich der weltbeste **Frisbee-Golfer Barry Begonia** in der Stadt befindet. Nachdem er seine Strafe wegen verbotenen Wettens abgesessen hat, will er nun wieder an den Turnieren teilnehmen. Am 6. Tag wird Barry in der Sendung »Tip Ribeye« auf Kanal 3 interviewt und zu den anstehenden Tinseltown Open befragt. Mir fallen sofort seine verletzten Daumen auf, die wohl auf nicht eingelöste Wettschulden zurückzuführen sind. Dies würde bedeuten, daß er wieder seiner alten Sucht verfallen ist. Um dafür ein Beweisfoto zu schießen, nehme ich mir vor, Barry bei den Tinseltown Open zu beobachten. Die sollen, wie Tip Ribeye am 12. Tag auf Kanal 3 berichtet, am nächsten Tag im »Country Club« stattfinden. Ich bin natürlich zur richtigen Zeit vor Ort und bleibe in der Nähe von Barry. So werde ich Zeuge, wie er nach einer gewonnen Wette abkassiert und mir so mein Beweisfoto liefert.

Als ich mir am 10. Tag auf Kanal 2 die Gameshow »Tinseltown Triangle« ansehe, fällt mir auf, daß der **Showmaster Dink Winklestein** seiner Assistentin Vela »bewundernde« Blicke zu wirft. Am nächsten Tag ruft mich Vela an und bittet mich, sie heute Abend im »Blue Fug« zu treffen. Dort erzählt sie mir von Problemen mit ihrem derzeitigen Partner und daß sie einen geheimen Liebhaber hätte, wobei ich gleich Winklestein verdächtige. Nebenbei erwähnt sie noch, daß sie im »Grand Habernet« wohnt. Als mich am Abend des 13. Tages Goldie anruft und erzählt, Winklestein hätte einen Strauß Rosen gekauft, obwohl seine Frau verreist ist, fühle ich meinen Verdacht bestätigt und fahre sofort ins Hotel. Dort sehe ich aus meinem dunklen Versteck Vela und ihren Liebhaber eng umschlungen vor dem Zimmer stehen. Um eine gute Aufnahme zu bekommen, warte ich, bis beide in günstigem Licht erscheinen und drücke den Auslöser.

Blondinen bevorzugt

Da ich auch Interesse am aktuellem Musikgeschehen habe, widme ich mich nun der Grungeband »Sucking Chest Wound« mit **Sänger Axel Griese**, die zur Zeit häufig bei MVT auf Kanal 2 zu sehen sind. Am 2. Tag ist der Sänger auf dem gleichen Sender in der Abendausgabe des »MVT News Retort« als ein typischer Vertreter seiner Musikrichtung zu bewundern. Axel, der für seine depressiven Texte bekannt ist, singt in dem neuesten Lied von seinem eigenen Tod. Dieses Video wird bei MVT zum erstenmal am 8. Tag auf Kanal 2 ausgestrahlt.

Am Abend des 13. Tages ruft mich Katie an und erzählt völlig aufgelöst von einem Brief, den sie gefunden hat. Dort steht, daß sich jemand in den dunklen Gassen von Tinseltown (Alley) das Leben nehmen wolle. Schlimmes ahnend fahre ich sofort dorthin und finde tatsächlich Axel bei dem Versuch, sich auf verschiedenste Weise umzubringen. Da er sich dabei aber total bescheuert anstellt, muß ich mir keine Sorgen um ihn machen. Als er es schließlich aufgibt und seinen Wagen mit den Fremdstarterkabeln in Gang bringen will, erhält er doch noch einen tödlichen Stromstoß und sinkt zu Boden. Mir bleibt nichts anderes übrig, als ein wahrhaft elektrisierendes Lichtbild von ihm zu schießen.

Eine der schrillsten Persönlichkeiten von Tinseltown ist **The Virgin Mary**, die sich schlechtes Benehmen auf ihre Fahnen geschrieben hat. Am 9. Tag in der Wanda Barren's Show auf Kanal 5 produziert sie sich als eine Art Sex-Guru und am 12. Tag diskutiert sie auf Kanal 4 mit Rusk Limburger über Kondomautomaten an Hochschulen. Dabei scheint es ihr wichtiger zu sein, nachdrücklich zu beteuern, daß ihr blondes Haar absolut echt ist.

Am 14. Tag findet im Gerichtsgebäude die von Senator Fredericks bereits angekündigte Abstimmung zu Kondomen an Schulen statt. In der Erwartung einer spektakulären Aktion von Virgin Mary mische ich mich unter die Menge. Und tatsächlich erscheint das »enfant terrible« mit einem Protestplakat. Ich warte noch mit dem Foto auf eine bessere Gelegenheit und auch als sie ihre Bluse lüftet, bleibe ich standhaft, obwohl mir fast die Kamera aus den Händen fällt. Doch die Geduld lohnt sich, denn als sich Mary vorbeugt, rutscht ihr »absolut echtes« blondes Haar in Form einer Perücke vom Kopf. Mein Foto als Beweis beendet so alle diesbezüglichen Diskussionen mit einem Klick! **(fs)**

GAMBLERSOFT

SOFT & HARDWARE VERSAND

Zeppelinstraße 44/1 • 73760 Ostfildern
Tel.: 07 11/4 57 93 50 · Fax: 07 11/4 57 93 97
Mo – Fr: 10 – 12 und 14 – 20 Uhr, Sa 10 – 14 Uhr

Wir sind preiswert, zuverlässig, schnell und nicht verwöhnt.

WINDOWS 95 UPDATE nur 190,–

		3,5"	CD
Across the Rhine	DV		99,90
Air Power	DV	81,90	81,90
All Unser Ar. Rac. (Win95)	DA	54,90	54,90
Apache Longbow	DV		76,90
Ascedancy	DV		89,90
Battle Isle 3	DV		86,90
Civ(ilization)Net	DV		89,90
Colonization	DV	49,90	89,90
Dschungelbuch (Win 95)	DA	64,90	
Fade to Black	DV		89,90
Flight Simulator 5.1	DV	108,90	121,90
FX-Fighter	DA		82,90
Magic Carpet 2	DV		85,90
Need for Speed	DV		85,90
Perfect General 2	DA		79,90
Pinball Illusions	DA	63,90	63,90
Pitfal Magan Adv. (Win95)	DA		79,90
Primal Rage	DA		84,90
Rebel Assault	DUnt		39,90
Sim City 2000 CD Collection	DV		97,90
Sim Isle	EV		86,90
Sim Town	DV		69,90
Space Quest 6	DV		86,90
Terminal Velocity	DA	72,90	
US Navy Fighter Data	DV		44,90
Warcraft: Orcs & Humans	DA	88,90	84,90
Warlords II DeLuxe	EV		77,90
Werewolf vs Comanche	EV		73,90
Whales Voyage 2	DV		79,90

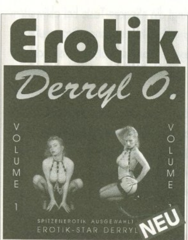
Fordern Sie unsere Preisliste an!
(Per Fax kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag)

Rufen Sie uns an!!!

Versandkosten:
Vorkasse 6,90 · NN 9,90 + 3,– NN-Geb.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Erotik



Derryl O.Vol. 1 oder 2

Viele heiße Bilder, ausgesucht von Erotik-Star 'Derryl O.' exklusiv für diese beiden CDs. Gönnen Sie sich dieses Erlebnis. In 16,7 Mio. Farben. **je nur 19,95**

EXTREME HOT Love Positions
Das 'kleine Kamasutra' auf CD. Viele heiße Bilder in 16,7 Mio. Farben machen diese CD zum absoluten Muß... **nur 39,95**

EXTREME HOT Girls - PRIVAT
Heiße Privatmodelle lassen Sie einiges sehen. Diese CD ist ein absoluter Bestseller !!! Sie werden sehen, warum. **nur 39,95**

EXTREME HOT Dream Boys
Tolle Boys sind hier in 16,7 Mio. Farben zu bewundern. Gönnen Sie es Ihrer Frau oder sich selbst... **nur 39,95**

2 CD's - **nur 69,95** Alle 3 - **nur 99,95**

GRATIS CD ab 100 DM Bestellwert

Wir haben auch ein großes Angebot an Erotik- DISKETTEN

Big in Japan Videos in Superqualität. **49,95**
Sexy 69 Vol. 1 oder 2 Die schärfsten Bilder... **je 19,95**
Wet Dreams 4-8 Viele heiße Bilder.Top! **je 29,95**
Big in China Das Video-Ereignis **49,95**
Hot Emotions 3 Bilder in Top-Qualität **59,95**
Reeperbahn/Peepshow 2 sehr verwegene CDs je **59,95**

KröGer S. Kröger - Software Vertrieb

NEU Ladengeschäft
Mindener Str. 1-3
32545 Bad Oeynhausen

FAX 05732/744-82
Tel. 05732/744-01
Postfach 4117
32571 Löhne
Diskrete Lieferung wird garantiert !

Zahlung per
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (bar/Scheck): + 5 DM
Ausland (nur VK): + 8 DM

GRATIS-INFO anfordern ! (Liegt jeder Bestellung bei)

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia** Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04668 GRIMMA
Gerichtswiesen/PEP
Tel. 0341-5643284

06122 HALLE
Lise-Meitner-Str.
EKZ-W IV

09111 CHEMNITZ
Elisenstraße 7 Tel. 0371-441360

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

NEU! NEU! NEU!
47167 DUISBURG
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777

47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

52349 DÜREN Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM
GAMES WORKSHOP
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
GAMES WORKSHOP
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

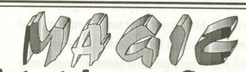
PC SPIELE	3,5	CD
11th Hour*	–	99,95
3D Lemmings	–	95,–
3D Pinball Outpost*	–	85,–
Aces Collection	–	75,–
Aces of the Deep (SVGA)	–	95,–
Across the Rhine	–	99,95
AD & D Collector's Ed.	–	75,–
Air Havoc Controller	–	75,–
Al Unser Jr. Arcade Racing	–	65,–
Anvil of Dawn*	–	89,95
Apache Longbow	–	79,95
Ascendancy	–	85,–
BattleBeast	–	79,95
Battle Isle 3	–	85,–
Biing	79,95	79,95
Bioforge Mission Disk*	–	49,95
Bleifuß*	–	89,95
Caesar 2	–	99,95
Championship Manager 2	–	79,95
CivNet*	–	99,95
Crusade	–	89,95
Crusader–No Remorse	–	89,95
Command & Conquer	–	89,95
Cybermage*	–	89,95
Daggerfall – Arena 2*	–	99,95
Definitive Wargame Col.	–	65,–
Descent	89,95	89,95
Dig, The*	–	89,95
Discworld	79,95	89,95
Druid*	–	89,95
DSA 3*	–	85,–
Dschungelbuch, Das*	69,95	69,95
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Empire II–The Art of War	–	89,95
Fade to Black	–	95,–
Fatal Racing*	–	89,95

PC SPIELE	3,5	CD
FIFA Soccer '96*	–	89,95
Flight Unlimited	–	89,95
Flugsimulator 5.1	79,95	79,95
Grand Prix 2*	–	95,–
Hardball 5	–	89,95
Harpoon 2 Deluxe	–	99,95
Hattrick!	85,–	85,–
Heroes of Might&Magic	–	79,95
Hi–Octane	–	89,95
Hugo (Kabel 1)	65,–	–
Indy's Desktop Adv.*	39,95	39,95
Jagged Alliance	69,95	89,95
Jagged Alliance Data*	49,95	49,95
Jetfighter 3*	–	99,95
King's Quest 7	–	89,95
Larry 1 – 6	–	89,95
Lost Admiral 2, The*	–	89,95
Mad TV 2*	–	85,–
Magic Carpet inkl. Data	–	65,–
Magic Carpet 2	–	85,–
Magic the Gathering*	89,95	89,95
Mechwarrior 2	–	85,–
Mechwarrior 2 Data*	–	59,95
Micro Maschines 2	69,95	75,–
Myst	–	75,–
Nascar Racing	79,95	89,95
Nascar Track Pack	39,95	49,95
Navy Strike*	99,95	99,95
NBA JAM*	–	89,95
NBA Live '96*	–	89,95
Need for Speed	–	85,–
Networks	89,95	89,95
NHL Hockey 96	–	85,–
Panzer General 2*	89,95	89,95
Pinball Illusions	–	65,–
Pitfall für WIN95	–	85,–

PC SPIELE	3,5	CD
Pole Position*	–	89,95
Police Quest 5 – Swat*	–	99,95
Primal Rage	–	85,–
Psycho Pinball	69,95	75,–
Rebel Assault	–	39,95
Rebel Assault 2*	–	89,95
Riddle of Master Lu, The	–	99,95
Siedler 2, Die*	–	89,95
Silent Hunter*	–	89,95
Sim Isle	89,95	85,–
Sim Sity 2000	89,95	99,95
Sim Tower	79,95	79,95
Sim Town	–	79,95
Simon the Sorcerer 2	85,–	85,–
Slipstream 5000	69,95	69,95
Space Marines*	–	89,95
Space Quest 6	–	85,–
Star Trek – Omnipedia	–	85,–
Star Trek – TNG	–	99,95
Steel Panthers	–	89,95
Stonekeep*	–	99,95
Terminal Velocity	69,95	75,–
TFX Eurofighter 2000*	–	89,95
This means War*	–	95,–
Thunderscape	–	85,–
Top Gun-Fire at Will*	–	95,–
Ultima Underworld 1+2	–	39,95
US Navy Fighters Gold	–	95,–
USNF – Marine Fighters	–	49,95
Vollgas	–	85,–
Warcraft 2*	–	89,95
Warlords 2 Deluxe	–	79,95
Werwolf vs. Comanche	–	75,–
Whales Voyage 2	–	79,95
Wing Commander 3	–	79,95
Z*	–	89,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug, für weitere Spieletitel rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.
Versandkostenpauschale DM 10,– ; Ausland DM 25,–
Kreditkarten: Eurocard–Master / Visa / Amex
Versandpreise sind Ladenpreise.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckerscheinung noch nicht verfügbar.





Entertainment Center

Computer-& Videospiele Vertrieb
...online with the future

PC-CD-ROM	
3-D Lemmings dt*	89,95
3-D Ultra Pinball dt*	69,95
7 th Guest dt	22,95
11th Hour dt*	89,95
Al Unser Racer (WIN'95) *	a.A.
Aliens dt*	79,95
Apache Longbow dt	79,95
Ascendancy dt	79,95
Battle Isle 3 dt (WIN'95)	79,95
Braindead 13 dA*	a.A.
Biing dt*	69,95
Caribbean Desaster dt*	89,95
Civ Net dt (WIN)*	95,95
Cobra Power Pack dA	39,95
Command & Conquer dt	89,95
Command & Conquer us	89,95
Crusader-No Reverse dt*	84,95
Cyber Judas dt*	a.A.
Der Planer 2 dt*	79,95
Earthworm Jim dt (WIN'95)*	a.A.
Epic Pinball dt	69,95
F1 Grand Prix 2 dt*	95,95
Fade to Black dt	84,95
Fifa Soccer '96 dt*	84,95
Flight Commander 2 dt*	69,95
Frankenstein dt (WIN'95)*	94,95
GrandPrix Manager dt(WIN)*	79,95
Heart of the Darkness dt	a.A.
Hexen us*	79,95

PC CD-ROM	
Hugo dt*	79,95
In the First Degree us*	a.A.
Lands of Lore 2 dt*	a.A.
Last Dynasty dt	79,95
Lost Eden dt	74,95
Mad TV 2 dt*	79,95
Maniac Mansion 2 dt	34,95
Magic Carpet 2 dt	79,95
Mech Warrior2 dt	79,95
Mech Warrior2 MissionDisk dt*	a.A.
MW2:Network Add On dt*	a.A.
Mega Pak 3 dA	79,95
Micro Machines 2 dt	79,95
Myst dt (WIN)	69,95
Nascar Racing dA	79,95
Nascar Track Pack dA	39,95
NBA Jam dA*	a.A.
NBA Jam Tournament dt*	89,95
NBA Live'96 dt*	a.A.
Need for Speed dt	79,95
NHL Hockey '96 dt*	79,95
Panzer General 2 dA*	79,95
Perfect General 2 dA*	79,95
Phantasmagoria dt*	89,95
PGA Tour Golf'96 dA	84,95
Pitfall:Mayan dt (Win'95)	79,95
Pole Position dt*	99,95
Pro Pinball - The Web dt*	a.A.
RAN Trainer 2 dt*	69,95
RAN Soccer dt*	79,95

PC CD-ROM	
Rebel Assault 2 us*	69,95
Shine dt*	99,95
Sim Ant Classic dt*	39,95
Sim City 2000 CD-Coll. dt	89,95
Sim City Enhanced dt	22,95
Sim Earth Classic dt*	39,95
Sim Isle dt*	79,95
Sim Life Classic dt*	39,95
Sim Tower dt*	74,95
Sim Town dt*	69,95
Simon the Sorcerer 2 dt	79,95
Space Quest 6 dt	79,95
Star Trek NG:Final Unity dt	99,95
Star Trek Omnipedia us	84,95
Star Trek JR Enhanced dA*	89,95
Steel Panthers dt*	79,95
Stonekeep dt*	94,95
SU-27 Sukhoi dA*	79,95
TFX Eurofighter 2000 dt*	a.A.
The Dig us*	69,95
Ultima Underworld 1+2 dA*	34,95
USNavy Fighter Plus dA*	94,95
US Navy Fighter Gold dt*	89,95
US-NF:Marine Fighter dt	39,95
USS Ticond. dA (WIN'95)	79,95
Vollgas (Full Throttle) dt	79,95
Warcraft 2 dt*	79,95
Warhammer dA*	79,95
Wing Commander 4 dt*	99,95
WWF Raw dt*	a.A.

* : Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar, können aber inzwischen erschienen sein, Vorbestellung möglich!
Versionen: dt=komplett deutsch ; dA=deutsche Anleitung ; us=englische Version
Jede Woche wechselnde Angebote, einfach mal anrufen!!!

Bestellannahme: 02066 / 54164 + Fax 54059
Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr
Moerser Str. 61
47198 Duisburg-Homberg

Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9,-+DM 3,- NN-Gebühr) oder per Vorkasse (DM 6,-).
Ab einemBestellwert von DM 200,-- liefern wir grundsätzlich versandkostenfrei!
Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20,--
Ladenpreise können abweichen. HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!!!
Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

STRATEGIEN ZU »CRUSADE«

Die alten Rittersleut'

Die gesammelten Cheats zu »Crusade« helfen angeschlagenen Rittern wieder in den Sattel.

Gezielte Tips und Tricks zu Greenwoods Strategiespiel »Crusade« haben noch keinem Ritter geschadet. Tim Wellhausen hat seine Spione ausgesandt und verrät außerdem die Level-Codes zu den Mehrspieler-Missionen, die Sie im separaten Kasten finden.



Im Winter lassen sich herrliche Fallen stellen

Transportprobleme

Transporter dienen als Brücken über Flüsse oder ähnliches; dadurch werden die Spielzüge »Verladen einer Truppe in einen Transporter« und »Entladen der Truppe auf der anderen Seite« zusammengefaßt. Es ist aber auch möglich, eine Transportereinheit mehrmals zu teilen und die neuen Truppen nebeneinanderzustellen. Wird somit beispielsweise mit Schiffen eine Meerenge überbrückt, können andere Truppen direkt auf das andere Ufer gelangen.
Gleiche Truppeneinheiten, die zusammen nicht größer wären als die doppelte Anfangsstärke, sollten Sie als eine Kampfeinheit zusammenziehen, denn eine große Truppe kämpft stärker als zwei kleine.
Will man andererseits eine bestimmte Truppe möglichst lange retten, spaltet man diese in eine Vielzahl einzelner Truppen auf. Greift der Gegner an, darf er pro Runde maximal (ohne sich zu bewegen) fünf Angriffe ausführen. Eine einzelne Truppe ist so leicht aufzureiben. Hat sich diese zum Beispiel aber in zehn kleinste Truppen geteilt, kann der Gegner sie nicht alle auf einmal zerstören.

Kampf ohne Krampf

Eine generische Truppe aufzureiben, ohne selbst in Gefahr zu kommen, funktioniert mit folgendem Trick: Ein Flugdrache transportiert eine fernwaffenfähige Truppe, etwa ein Katapult. Der Drache zieht zu einem Gegner, das Katapult zieht heraus und greift den Gegner an. Danach zieht das Katapult wieder auf den Drachen und der Drache bringt beide in der Runde außer Reichweite (unter anderem auf ein Gebirge oder aufs Wasser).
Haben Sie in einer Truppe Verletzte, die Sie heilen lassen wollen, sollten Sie diese vorher vom gesunden Teil der Kämpfer abtrennen. Ansonsten befindet sich die ganze Truppe in Heilung und die eigentlich noch gesunden Soldaten sind nicht einsatzfähig.

Kleine Wälder um gegnerische Burgen eignen sich wunderbar für Patrouillen. Ohne daß man sich selbst noch darum kümmern muß, greifen diese Wald-Kämpfer alle Gegner an, die sich in der Nähe ihrer eigenen Burg in Sicherheit wiegen.
Die Gespanne des Gegners zu zerstören lohnt sich besonders, wenn diese gerade Truppen versorgen sollen, die weit von ihrem nächsten eigenen Ort entfernt sind. So kann man diese aushungern und braucht sie nicht selbst anzugreifen.

Übermacht kaputt gemacht

In einem Spiel mit mehreren Gegnern führt manchmal folgende Strategie zum Erfolg: Zuerst erobert man nur wenige Orte, die man für die Sicherstellung der Versorgung und des Soldes braucht. In diese Orte werden alle eigenen Truppen gezogen. Die Gegner versuchen nun nicht, diese Orte anzugreifen, sondern bekämpfen sich gegenseitig. Nach einigen Runden sollten sie sich selbst soweit dezimiert haben, daß man nun relativ leicht den bzw. die geschwächten Gegner überlaufen kann.
Ein Vorteil des Winters ist gleichzeitig auch ein Nachteil: Zwar darf man problemlos über gefrorene Seen ziehen, aber sobald es Sommer wird, sind die Truppen, die sich noch auf den Seen befinden, verloren. Dies sollten Sie aber auch ausnutzen, indem Sie gegnerische Truppen auf den See locken. Rechtzeitig, bevor es Frühling wird, versetzen Sie die eigenen Truppen auf sicheres Land. Sollte der Gegner dies versäumen, hat er bald ein paar Truppen weniger.

Der Cheat-Modus

Das Spiel hat einen eingebauten Cheat-Modus, mit dem Sie Manipulationen am laufenden Spiel vornehmen dürfen. Aktiviert wird er durch Druck auf die »F10«-Taste. In das Cheat-Menü gelangen Sie, indem Sie nacheinander die Tasten »C«, »H«, »E«, »A« und »T« drücken. Dadurch offenbaren sich folgende Möglichkeiten:

- Truppen setzen: Ist dieser Punkt auf »Orte« eingestellt, kann man genau wie im Szenario-Editor (mit »Alt« und der linken Maustaste auf den entsprechenden Ort klicken) die Anzahl und Zusammensetzung der Truppen in den Orten ändern.
- Aktionspunkte: Entweder sollen diese wie gewöhnlich verbraucht werden oder aber das Ziehen der Truppen kostet keine Aktionspunkte mehr.
- Gegnerdaten: Sind die gegnerischen Daten in einem Level nicht sichtbar (»n.v.«), darf man sie mit dieser Option wieder sichtbar machen.
- Aktiver Spieler: Hier kann der Spieler geändert werden, der gerade am Zug ist. Es findet dadurch aber kein reguläres Rundenende statt, sondern der neu eingestellte Spieler zieht ganz normal weiter.
- Goldtaler: Die ideale Möglichkeit, sich fast unbegrenzt Geld für neue Truppe zu beschaffen. In einem Spiel per Modem/Nullmodem muß man auf dieses Cheatmenü aber verzichten.

Zusätzlich bringt die »Space«-Taste bei aktiviertem Cheat-Modus weitere Informationen. Dazu muß man den Mauszeiger im Spielfeld auf das entsprechende Feld ziehen und dann die »Space«-Taste drücken. Neben den internen Truppen- und Ortsnummern erfährt man die Koordinaten des Feldes und ob sich auf diesem Feld Zufallsereignisse verbergen. Eine weitere Cheat-Funktion ist, daß man die aktuelle Jahreszeit ändern kann. Bei gedrückter »Shift«-Taste muß man »1«, »2«, »3« oder »4« für die Jahreszeiten Winter, Frühling, Sommer und Herbst drücken. (fs)

MEHRSPIELER-CODES

LEVEL	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
1	Burg	Lehen	Mylord
2	Isengard	Abiterra	Tage
3	David	Zauberei	Ueberau
4	Eroberung	Bella Italia	Felder
5	Teilung	Untergang	Wechsel
6	Wald	Mäander	Leben
7	Übermacht	Zentrum	Pause
8	Verrat	Ruhige See	Zitadelle
9	Columbus	Eden	Olympia
10	Verachtung	Rivalen	Boom
11	Pecunia	Zymox	Stahl
12	Narr	Leviathan	Zauberwald
13	Grenze	Plato	Gefangen
14	England	Übersee	Neutrum
15	Belagerung	-	Schätze
16	-	-	Delta
17	-	-	Lord
18	-	-	Sieben Seen

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Titel	PC	CD-ROM
11th Hour /dt *	–,–	99,95
3-D Lemmings /dt	**–,–**	**89,95**
3-D Ultra Pinball /dt	–,–	V.mö.
Aces Collection /dt	–,–	69,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
Across the Rhine /dt	–,–	99,95
Action Soccer /dt	**–,–**	**74,95**
AD&D Collector`s Edition	**–,–**	**84,95**
Air Power /dt	79,95	79,95
AIV Networks /dt	–,–	89,95
Aladdin /dt	62,95	–,–
Amerika 1861-1865 /dt	–,–	89,95
Apache Longbow /dt	**–,–**	**79,95**
Archibald Appelb. Abenteuer /dt	–,–	V.mö.
Ascendancy /dt	**–,–**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	–,–	69,95
Battle Isle 3 /dt	**–,–**	**79,95**
Biing! /dt	79,95	V.mö.
Bioforge /dt	–,–	89,95
Bioforge Missions Disk. /dt	–,–	V.mö.
Bleifuss (Screamer) /dt	**–,–**	**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**–,–**
Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt	49,95	49,95
CivNet /dt	**–,–**	**89,95**
Clearing House /dt	69,95	69,95
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche + Missionen /dt	66,95	63,95
Command & Conquer /dt	**–,–**	**89,95**
Crusade /dt	–,–	86,95
Crusader - No Remorse /dt	**–,–**	**82,95**
Cybermage /dt *	–,–	82,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**75,95**
Der Reeder /dt	–,–	79,95
Descent	69,95	69,95
Desert & Jungle Strike /dt	–,–	44,95
Die Römer (Siedler 2)	–,–	V.mö.
Die total verrückte Rallye /dt	–,–	36,95
Die total verr. Rallye & Game Pad /dt	–,–	49,95
Discworld /dt	76,95	86,95
Dungeon Keeper /dt *	–,–	89,95
Dungeon Master 2 /dt	**–,–**	**79,95**
Elisabeth I. /dt	**–,–**	**94,95**
Eye of the Beholder Trilogie (1-3) /dt	–,–	94,95
Fade to Black /dt	**–,–**	**89,95**
FIFA International Soccer /dt	65,95	69,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**–,–**	**82,95**
First Encounters /dt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen /dt	84,95	84,95
Flight Unlimited /dt	–,–	89,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**–,–**	**99,95**
Gene Wars /dt	**–,–**	**82,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	84,95	84,95
Hi-Octane /dt	–,–	89,95
Indiana Jones 4 /dt	51,95	79,95
Jagged Alliance /dt	**–,–**	**92,95**
King`s Quest Edition (1-6) /dt	–,–	89,95
King`s Quest 7 /dt	–,–	89,95
Knights of Xentar /dt	–,–	92,95
Last Dynasty /dt	–,–	84,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	–,–	79,95
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	–,–	84,95
Links 386 Pro & 2 Kurse /dt	–,–	66,95
Little Big Adventure /dt	–,–	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	42,95	–,–
Lucas Arts Top Adventures /dt	–,–	79,95
Magic Carpet Plus /dt	–,–	89,95
Magic Carpet 2 /dt	**–,–**	**82,95**
Marine Fighters /dt	**–,–**	**39,95**
Master of Magic /dt	89,95	89,95
Mechwarrior 2 /dt	**–,–**	**84,95**
Micro Machines 2 /dt	64,95	72,95
Myst /dt	–,–	69,95
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Track Pack /dt	39,95	39,95
Navy Strike /dt	–,–	99,95
NBA Live `95 /dt	**–,–**	**89,95**
Nectaris /dt	42,95	–,–
Need for Speed /dt	**–,–**	**82,95**
NHL Hockey `96 /dt	**–,–**	**82,95**
Oldtimer /dt	47,95	49,95
Panzer General /dt	**–,–**	**79,95**
Perfect General 2 /dt	–,–	79,95
PGA Tour Golf `96 /dt	**–,–**	**82,95**
Phantasmagoria /dt	–,–	89,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	–,–
Pinball Fantasies Deluxe /dt	–,–	71,95
Pinball Illusions /dt	**59,95**	**59,95**
Pitfall (Windows 95) /dt	–,–	79,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**92,95**
Primal Rage /dt	–,–	84,95
Prisoner of Ice /dt	–,–	89,95
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Rebel Assault 2 /dt	–,–	V.mö.
Sam & Max /dt	65,95	79,95
Shanghai Great Moments /dt	–,–	82,95
Sim City 2000 Collection /dt	–,–	99,95
Sim Isle	**–,–**	**84,95**
Sim Tower /dt	–,–	75,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Space Quest Edition (1-5) /dt	–,–	89,95
Space Quest 6 /dt	**–,–**	**84,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	–,–	99,95
Stonekeep /dt	**–,–**	**V.mö.**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
TFX: EF2000 /dt	–,–	V.mö.
The Dig /dt *	**–,–**	**84,95**
Theme Park /dt	79,95	79,95
TIE Fighter /dt	72,95	–,–
Tie Fighter Missions Disk. /dt	29,95	–,–
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	–,–	89,95
Vollgas /dt	**–,–**	**86,95**
Warcraft /dt	–,–	84,95
Warcraft 2 /dt	**–,–**	**84,95**
Werewolf vs Comanche 2.0	**–,–**	**69,95**
Whale`s Voyage 2 /dt	–,–	79,95
Wing Commander 3 /dt	**–,–**	**99,95**
WWF Wrestlemania /dt	–,–	V.mö.
X-COM /dt	89,95	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**66,95**

Sonder-Angebote

Titel	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	–,–	22,95
Day of the Tentacle /dt	–,–	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	39,95	39,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	–,–	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	–,–	22,95
Labyrinth of Time /dt	–,–	29,95
Lands of Lore /dt	–,–	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	–,–	34,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
Michael Jordan in Flight	–,–	27,95
NHL Hockey	27,95	29,95
Noctropolis /dt	–,–	29,95
PGA Tour Golf /dt	–,–	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	–,–	29,95
Railroad Tycoon /dt	–,–	34,95
Rebel Assault /dt	–,–	32,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	–,–	34,95
Simon the Sorcerer /dt	–,–	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	–,–	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	–,–	29,95
Subwar 2050 /dt	39,95	39,95
Super-VGA Harrier /dt	39,95	39,95
Syndicate Plus /dt	–,–	29,95
System Shock /dt	–,–	29,95
Taskforce 1942 /dt	39,95	39,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	–,–	29,95
Ultima 7 Collection /dt	–,–	29,95
Wing Commander 1	26,95	19,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Academy /dt	28,95	–,–
Wing Commander Armada /dt	–,–	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Die Monats-Hits:

Titel	Preis	
Ascendancy /dt	84,95	CD
Battle Isle 3 /dt	79,95	CD
Bleifuss (Screamer) /dt	89,95	CD
CivNet /dt	89,95	CD
Command & Conquer /dt	89,95	CD
Crusader - No Remorse /dt	82,95	CD
FIFA Int. Soccer `96 /dt	82,95	CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95	CD
Gene Wars /dt	82,95	CD
Magic Carpet 2 /dt	82,95	CD
NHL Hockey `96 /dt	82,95	CD
Pole Position - F1 Teamchef /dt	92,95	CD
Simon the Sorcerer 2 /dt	82,95	CD
Warcraft 2 /dt	84,95	CD
Witchaven /dt	79,95	CD

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).*

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG »CRUSADER: NO REMORSE« – Teil 1

Guten Putsch

Eine Rebellion ist gar nicht so einfach – besonders in den komplexen Levels von Origins »Crusader: No Remorse«. Wir helfen allen Putschisten auf die Sprünge.

Klein sind die Levels von Origins Action-Adventure »Crusader: No Remorse« nicht gerade. Unsere Isometrie-Rebellen schlichen sich deshalb in langen Nächten durch die Räume, um Ihnen bei Problemen zu helfen. Dank des beachtlichen Umfangs finden Sie diesmal Tips zu den ersten fünf Missionen, die weiteren Levels folgen in den nächsten Ausgaben.

Mission 1

Vom Telepad aus geht unser Held nach Südwesten, benutzt den Lift und läuft über die Brücke. Durch zwei aufeinanderfolgende Türen im Norden gelangt er zu einem Terminal, von dem er den Code für die Tür im Norden erhält. Der rote Recke läuft dann gen Osten und saust mit dem Lift nach unten, wo er im Osten ein Ventil findet, um den Dampf abzustellen. Durch eine Tür im Norden begleiten wir ihn an eine Lasersperre, die mit einem Schalter desaktiviert wird. Weiter im Norden ist ein Raum mit Kraftfeldern auf östlicher Seite; hier schreitet er durch die Tür im Norden und zerstört mit einigen gezielten Schüssen die Minen.

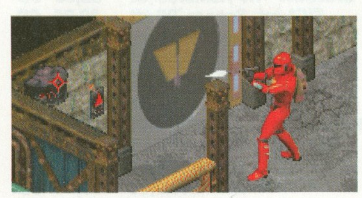
Den Gang entlang geht es weiter nach Norden, bis wir durch die erste Türe im Westen zu einem Terminal gelangen, mit dem wir einen Roboter manipulieren und den im Norden anschließenden Raum säubern. Mit Druck auf »Escape« kontrollieren wir wieder unserer Männlein und begeben uns in den nun leeren Raum, um vom nordwestlichen Terminal den Code für den Safe zu erfahren, aus dem wir dann einen blauen Schlüssel holen.



Unsere Komplettlösung weist den Weg durch die großen Levels. Nützliche Cheats finden Sie unter der Rubrik »Klein & Fein«.

Jetzt läuft man wieder zurück zum Raum mit dem Kraftfeld. Nachdem die erste Sperre mit einem Schalter an der Nordwand beseitigt wurde, begibt sich der Held zu dem blauen Schloß im Osten und schaltet mit Hilfe des Schlüssels auch das zweite Hindernis aus. Nun weiter nach Osten, bis man zu einem Steg kommt, der nach Norden führt. Um das störende Feuer zu beseitigen, dreht man das Ventil im Osten zu und folgt dem Steg weiter nach Norden.

Dort gelangt unser Rebell durch eine Tür zu einem weiteren Durchgang in nördlicher Richtung und kommt in einen Generatorraum, wo er mit dem westlichen Lift nach oben fährt, sich die Terminals ansieht und den roten Schlüssel einsteckt. Mit dem selben Lift geht's wieder nach unten und mit dem Aufzug im Norden (Generatoren vorher zerstören!) zur roten Tür (öffnen). Mit Hilfe des Schalters an der Westwand gelangen wir in einen neuen Raum und besorgen uns dort am Terminal im Norden den Zugangscode. Wieder zurück auf den Gang läßt sich die Tür im Norden mit der Zahlenkombination leicht öffnen.



Diese lästigen Kameras sollten Sie beseitigen

Die Energiesperre danach wird mit dem Schalter beseitigt und so gelangt man durch eine weitere Tür zu einem Steg, an dessen Anfang sich ein Schalter befindet, mit der eine Energiebrücke aktiviert wird. Wir überqueren diese und stoßen im Norden auf einen Schalter für einen ähnlichen Übergang. Weiter geht es Richtung Norden, wo man nach Durchschreiten der Tür auf den Informanten trifft, der eine rote Zugangskarte bereithält. Durch die nördliche Tür und einer weiteren im Osten gelangen wir auf einen Steg, an dessen Ende ein Lift wartet.

Über eine Brücke und eine Tür im Osten, die mit dem Podiumsschalter geöffnet wird, kommt man in einen Raum, an dessen westlicher Wand ein Detektor (roter Punkt) zerstört werden muß, um unbehelligt durch die Tür im Norden zu gelangen. Man erreicht einen Raum mit vielen Fässern, in dem bei dem Schalter im Norden auf Detektoren geachtet werden muß. Nachdem unser Held den roten Aufzug im Westen benützt hat, schießt er auf den runden Schalter im Norden. Wieder weiter nördlich ist ein Raum mit vertikalen Flammen, die nach der Zerstörung der grauen Maschinen erlöschen und so den Durchgang zur Brücke im Norden freigeben.

Durch eine Tür im Westen kommt man in einen Raum mit einigen Ventilen. Das erste sollte man gleich zudrehen und weiter nach Westen gehen, bis man zwischen zwei Flammen steht, die man mit dem Handrad löschen kann. Durch die Tür im Westen gelangen wir zu einem Zimmer, in dem mit Hilfe des Terminals wieder ein Roboter für die eigenen Zwecke genutzt wird. Zurück auf dem Gang finden wir an der Nordwand einen Schalter zur Aktivierung einer Energiebrücke, über die wir auf einen Raum mit Detektoren stoßen.

Im Westen findet man einen Lift, mit dessen Hilfe man sich den roten Schlüssel holt, der bei einem Terminal liegt. Nachdem man den Schalter an der westlichen Wand zweimal betätigt hat, fährt man mit dem südlichen Lift nach oben. Dort besorgt sich der Rebell von der Wache den grünen Schlüssel und findet im nächsten Raum auf einem Regal auch den roten. Auf dem Weg zum nächsten Lift im Westen passen wir gut auf die Laserfalle in einem Regal auf!

Nachdem man oben angekommen ist, geht es erst

nach Osten und dann durch eine Tür im Norden. Mit dem Aufzug im Nordwesten fahren wir nach oben, legen an der Nordwand der Schalter um und mopsen dem Arbeiter den grünen Schlüssel. Dann weiter nach Süden, wo der Spieler das grüne Schloß aktiviert, worauf sich eine neue Tür öffnet. Mit dem Lift geht es wieder nach unten, um die Tür im Westen zu durchschreiten. Hier muß man den ersten Monitor im Norden nutzen, um so eine Tür zu öffnen. Nachdem der Schalter auf dem Podium im Norden betätigt ist, wird über einen Monitor im Nordwesten eine Kanone manipuliert.

Man verläßt den Raum und begibt sich zurück in die große Halle, in der sich im Nordosten ein Lift befindet. Vorbei an der Lasersperre geht es nach Westen, wo unser Held wieder auf einen Detektor achten sollte. Dann betätigt man den Podiumschalter und läuft nach Westen, wo der Wache der rote Schlüssel abgenommen wird, um die Sperre zu beseitigen. Der Raum mit dem »Thermal Coupler« befindet sich im Süden. Nachdem das »Blast Pack« davor aktiviert wurde, meldet sich »Wizard« und teilt die Koordinaten für den Ausgang mit.

Also zurück nach Norden und anschließend nach Westen, so daß man in den Raum mit einem Lift gelangt, wo sich auch wieder ein Detektor befindet. Nun den Podiumschalter im Norden betätigen und mit dem Aufzug nach oben fahren. So kommt man zu einem großen Geschütz, bei dem zunächst die graue Maschine im Nordwesten und dann die Kanone zerstört wird. Wir legen mutig den Hebel im Nordwesten sowie den Schalter im Südosten um und öffnen eine Tür mit einem neuen Hebel, der einen Raum freigibt.

Darin aktiviert der rote Knabe den nächsten Schalter und holt sich vom Terminal den Code für die Energiesperre im Südwesten. Hinter dieser Barriere findet man im Westen das gesuchte Telepad und springt zurück zur Basis. Dort sollte man jedesmal bei »Weasel« einkaufen und in dem Raum südlich der Bar seine Kräfte für eine neue Mission aufladen.

Mission 2

Nach der Rematerialisation schießen wir auf den runden Schalter im Westen, um die Lasersperre auszuschalten. Dann nutzt der Rebell beide Terminals und öffnet mit dem Podiumschalter im Südosten eine Tür im Norden. Im nächsten Raum befindet sich wieder ein Computer und noch weiter nördlich der nächste. Im Westen durchschreiten wir ein Tor und finden im ersten Raum auf westlicher Seite einen gelben Schlüssel. Wieder zurück auf den Gang geht man Richtung Norden und betätigt den Schalter, der auf dem erhöhten Absatz zu finden ist.

Mit Hilfe des gelben Schlüssels wird im Nordosten ein Raum geöffnet, in dem der rote Schlüssel liegt. Nun schnell wieder zurück, das rote Schloß im Westen aktivieren und dem Gang nach Westen folgen. Weiter geht es nach Norden, wo auf Detektoren in der linken Wand zu achten ist. Aus dem Raum im Westen holt man sich den grünen Schlüssel und geht zurück zu der entsprechenden Tür, die vorher passiert wurde. Dann überspringen wir im Norden die Lasersperren oder passieren sie mit einer seitlichen Rolle.

Wir erreichen eine Energieblockade, gehen durch die westliche Tür und benützen den Monitor im Westen. Danach kehrt der Held auf den Gang zurück, durch die östliche Tür und untersucht dort ebenfalls Terminal und Bildschirm. Wieder im westlichen Raum schießt er auf den runden Schalter in einem Gehäuse. Nun ist auf dem Gang der Weg nach Norden frei und er gelangt in einen großen Raum und weiter nach Osten.

Im ersten Zimmer im Süden findet man einen Monitor, mit dessen Hilfe es zurück in den großen Raum geht. Im westlichen Zimmer holen wir den blauen Schlüssel und verlassen die Halle nach Norden zur blauen Tür und einem gläsernen Bereich. Gleich am Eingang aktivieren wir einen Schalter und untersuchen den Monitor im Nordwesten. Zurück im großen Raum benutzen wir den Teleporter in der Mitte und müssen dann sämtliche Laserprojektoren zerstören sowie alle Plattformen betreten, die sich erheben.

Dann schaltet unser Recke die graue Maschine aus und betritt die letzte Plattform, um durch die Tür im Norden zu einem Telepad zu kommen, das hinter Lasersperren liegt. Er benutzt den Computer, geht zurück nach Süden und durch die Tür im Westen, wo er auf einen Teleporter trifft, der unter einem Kraftfeld liegt. Nachdem es Andrew gelungen ist, das Feld zu beseitigen, gelangen wir durch das Telepad in den nächsten Raum, meiden dort die Energiefelder und holen so den roten Schlüssel im Norden des Zimmers.

Im Westen besorgt man sich vom Terminal den Code für den Lift und läßt sich nach oben bringen. Nun muß unser rotbejackter Held unter den Lasersperren durchrollen und die rote Tür im Norden öffnen. Weiter geht's in nördlicher Richtung, wo er in der nordöstlichen Ecke des Raumes das Video von Hofman sieht. Ihm folgen wir und gelangen schließlich zu einem Teleporter, der zurück zur Basis führt.

Mission 3

Hier gehen wir zunächst nach Westen und legen den Schalter beim Kugellaser um. Durch die sich öffnende Tür geht's nach Norden, in östlicher Richtung vorbei an den Minen und durch die Tür im Norden zum orangen Schlüssel. Mit dem runden Schalter lassen

sich inzwischen auch die Lasersperren ausschalten. Nun wieder zurück bis zum orangen Schloß, um es zu aktivieren. Wir gehen westlich am Lift vorbei durch die Tür, folgen dem Gang nach Norden und holen aus dem Raum im Westen den roten Schlüssel. Jetzt wieder zurück zum Lift gehen und ihn mit Hilfe des Schlüssels benützen.

Unser Elite-Kämpfer läuft durch die Tür im Westen und dann nach Norden, vorbei an einem Roboter und springt schließlich am Ende des Stegs nach unten. Dann hüpft er über das Transportband und drückt den Schalter zweimal, um das Band zu starten. Wenn die Kiste neben dem Lift ist, den Schalter nochmals umlegen. Wir springen über das Transportband und aktivieren im Westen den Schalter. Dann hüpfen wir auf das Fließband, klettern über die Kiste auf den Lift und gehen durch die Tür im Norden.

Nun wendet der Held sich nach Westen und springt vom Steg wieder hinunter. Mit dem Lift im Südwesten gelangt man an den blauen Schlüssel, um dann auf das Hoverpad zu hopsen. Um die andere Seite zu erreichen, muß man sich umdrehen und auf den runden Schalter schießen. Dort angekommen, aktivieren wir mit einem Schuß den Schalter im Norden und überqueren die Energiebrücke. Im Westen benutzen wir den blauen Schlüssel und gehen durch die Tür im Norden. Dort findet man zwischen den Generatoren einen gelben Schlüssel und begibt sich zurück zum entsprechenden Schloß.



Die Terminals verraten wichtige Codes

Mit dem Lift gelangt unser Mann in rot zu der neuen Tür, die sich im Westen geöffnet hat, und springt auf die große schwarze Plattform in der Mitte des Raumes. Eine Etage tiefer geht er vorbei an den Energiesperren nach Süden und findet im Südosten einen roten Schlüssel. An der Nordwand entdeckt man auch vier Schalter, von denen zuerst der ganz rechte, dann der zweite von links und schließlich der zweite von rechts betätigt wird.

Im Generatorraum wird das rote Schloß aktiviert, das sich dann blau färbt; außerhalb des Generatorraumes benutzen wir den rechten Monitor. Dann kehrt man zur großen schwarzen Plattform zurück und passiert sie im Norden. Jetzt nach Osten wenden, mit dem Lift nach unten fahren und vorbei an einem Roboter nach Süden laufen. Unter dem Transportband nach Westen wenden wir und aktivieren den Schalter beim Teleporter, bevor es nach Süden und dann nach Osten weitergeht und mit dem Podiumsschalter der Laser aktiviert wird.

An der Nordwand befindet sich ein Nummernfeld, mit dem sich die Spiegel so stellen lassen, daß der Laser auf den runden Schalter im Nebenraum trifft. Dadurch gelangt man in dieses Zimmer und betätigt den Podiumsschalter. Nun den Gang nach Süden gehen, dort den Schalter im Osten betätigen und auf den runden Schalter schießen. Jetzt findet man im Osten eine Tür, die nach Norden zu einem Lift führt. Oben wendet sich unser Rebell nach Norden und nimmt Kontakt mit Cordova auf. Danach wan-

Inserentenverzeichnis

dert er weiter nach Norden und durch eine Tür im Westen, um dort einen Schalter zu betätigen. Wieder zurück auf den Gang marschiert er Richtung Norden und fährt mit dem Lift nach unten.
Nun schalten wir zuerst im rechten Gang die Wachen aus und folgen dann dem linken Korridor nach Norden über die Förderstraße bis zum orangen Schlüssel. Im Osten trifft man auf vier große Kanonen und muß versuchen, im Südosten das orange Schloß zu erreichen. Jetzt geht es wieder hinauf zu den Geschützen, den östlichen Gang entlang, mit dem Lift hinauf und dann nach Süden. Wir benutzen den Aufzug, der von Wasser umgeben ist und holen den roten Schlüssel im Süden. Mit dem anderen Lift fährt man nach unten, aktiviert das rote Schloß im Norden und überquert die Brücke.
Der Lift im Westen führt nach oben, wo in dem südlichen Raum der gelbe Schlüssel liegt. Mit dem Lift geht's wieder runter und mit dem Transportband im Osten nach Norden. Dann springen wir auf den Lift und fragen vom Terminal am westlichen Geländer den Code ab. Im Norden wird das gelbe Schloß aktiviert, dann nach Westen und weiter nach Süden gespurtet, um dort die Tür mit dem Code zu öffnen. Ganz im Süden befindet sich die gesuchte SORC-Anlage. Anschließend wieder nach Norden gehen, um mit dem Teleporter im nordwestlichen Eck zur Basis zurückzuspringen.

Mission 4

Zuerst wenden wir uns nach Osten, rollen unter der Lasersperre durch und gehen durch die östliche Tür. Nicht über die Treppe, sondern weiter nach Osten laufen, den Schalter beim Telepad umlegen und bei der Lücke im Geländer nach unten springen. Auf dem Weg nach Südosten achtet man auf Detektoren und betätigt am Ende des Ganges den Schalter. Nun läuft unser Held die Treppe im Norden hinauf, stellt im Westen den Dampf mit dem Ventil ab, aktiviert den Schalter an der Nordwand und schließt ein weiteres Ventil.
Der Rebell springt auf das Transportband im Westen, gelangt so in den Besitz des roten Schlüssels und betätigt auch den Schalter sowie das Handrad. Nun wieder mit dem Fließband zurück und bei einer Lücke im westlichen Geländer nach unten springen. Im Süden wird das rote Schloß beim Telepad aktiviert und die Treppe im Westen bestiegen, um weiter nach Südosten zu gehen. Die schwarz-gelbe Linie sollte man nicht berühren, aber die Schalter, die ganz im Osten auf einem Gerüst angebracht sind, jeweils einmal betätigen. Nun wieder die Treppe hinunter und dem Gang nach Osten bis zum Ende folgen.
Im Süden gehen wir die Treppe hinauf, dann nach Osten bis zu einem Durchgang, wo wir den roten Schlüssel finden und zum Kraftfeld laufen, an dem sich Andrew wieder meldet. Als nächstes läuft man nach Süden, um das rote Schloß zu aktivieren und den Schalter im Süden zu betätigen. Hier befindet sich ein Terminal, das man untersuchen sollte, um dann mit dem Hebel neben der Kamera den Aufzug zu holen. Wir folgen dem östlichen Gang bis zum Ende, gehen nach Norden, an einem doppeltem Transportband vorbei und fahren schließlich mit dem zweifachen Lift nach oben. Nun wieder nach Osten bis zur letzten Tür gehen und den Lift im Norden benützen.
Weiter schreitet unser Held durch die Tür im Osten und stellt die Energiesperre durch einen Schuß auf den runden Schalter ab. Er überquert die Brücke im Norden, an deren Ende er einen Schalter betätigen muß. Mit dem runden Schalter im Norden wird eine Energiebrücke aktiviert. So gelangt er durch eine Tür im Westen und einer weiteren im Norden in einen Raum, wo sich der rote Schlüssel befindet.
Im Norden errichten wir mit einem Schalter wieder einen Übergang und gelangen durch eine Tür im Norden zu zwei Schaltern, von denen der rechte den Übergang verlängert; hier findet sich auch der blaue Schlüssel. Nun geht es weiter nach Osten über die Brücke und durch eine Tür im Norden zum blauen Aufzug. Wir benützen gleich den nächsten Lift und aktivieren den Podiumsschalter, gehen wieder runter, durch eine Tür im Westen sowie durch die nächste im Süden. So gelangt man am Ende des südlichen Korridors durch einen Zugang im Westen zu einem Terminal, von dem man einen Code erhält. Im Nordosten des Raumes nützen wir mit Hilfe eines Monitors ein Geschütz für unsere Zwecke, um dann mit dem Telepad den Raum zu verlassen.
Wir wenden uns nach Süden und folgen dem Gang nach Osten, aber Vorsicht vor der versteckten Falle in der Wand! Hier finden wir auch den roten Schlüssel und benutzen ihn. Durch eine Tür im Nordosten gelangt man zu dem Schott, das sich nur mit dem Code öffnen läßt. Weiter geht's nach Norden und den Gang entlang (auf Detektoren achten!). Dieser wendet sich nach Süden, wo der Wache im Nordosten der rote Schlüssel abgenommen wird, um die rote Tür im Westen zu öffnen. Auf dem Tisch finden wir wieder einen roten Schlüssel und verlassen das Zimmer durch die Tür im Süden.
Der rote Soldat folgt dem Gang und springt auf die erhöhte Plattform, um einen Raum zu öffnen sowie dort den Schalter zu betätigen. Er verläßt das Zimmer, geht nach Süden und folgt dem nächsten Gang nach Osten. Hinter der Tür im Norden befinden sich einige Terminals, von denen man einen Zugangscode erhält. Wir benutzen das Telepad und vernichten den Roboter, um dann die Tür im Norden



PC SPIELE TESTS
INTERAKTIV
TIPS & TRICKS
PC PLAYER
MACHT SPASS
GESCHENK-ABO
Mit 3 Weihnachtssternen ausgezeichnet
Jetzt beginnt das einzig wahre Weihnachtsfest – mit dem PC PLAYER / PC PLAYER plus Geschenk-Abo.
PC PLAYER / PC PLAYER plus bringen 12 Monate lang Spielespaß frei Haus mit Super-Demospielen, Tests, Tips & Tricks, Kaufempfehlungen und vielem mehr. Zum feierlichen Überreichen senden wir Ihnen eine Geschenkurkunde.
Übrigens: als Christkind sparen Sie beim Verschenken fast 15% gegenüber dem Einzelheftpreis. Gleich Coupon einsenden. Wir wünschen Ihnen eine fröhliche Spieleweihnacht.
☐ Ja, ich will das PC PLAYER Jahresabo für nur DM 72,- verschenken.
☐ Ja, ich will das PC PLAYER plus Jahresabo für nur DM 129,69 verschenken.
☐ befristet auf ein Jahr (12 Ausgaben)
☐ unbefristet (12 Ausgaben jährlich)
Die Rechnung erfolgt an:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ/Ort
Datum/1. Unterschrift
Das Geschenkabo geht an folgende Adresse:
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ/Ort
Senden Sie ab der nächst erreichbaren Ausgabe PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus, regelmäßig frei Haus mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Heft, statt DM 7,-/ PC PLAYER plus: DM 10,80 statt DM 12,80) an nebenstehende Adresse.
Sollte sich die Lieferadresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, die neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Datum/2. Unterschrift
CPP5B
Coupon ausschneiden und einsenden an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Schell & Partner / München



Zerstören Sie erst die graue Maschine in der Ecke und dann die Kanone

mit dem Code zu öffnen. Das »Blast Pack« wird an der Antennenanlage angebracht und der Teleporter im Westen außerhalb des Raumes benutzt. Danach geht's nach Norden, durch die östliche Tür vorbei an den Kanonen und schließlich mit dem Teleporter, der hinter der Tür im Norden ist, zurück zur Basis.

Mission 5

Wir folgen dem Gang nach Norden und achten dabei auf Detektoren. Dann nach Osten wenden, unter den Barrieren durchrollen und den Schalter östlich des Lifts betätigen. Unser Held fährt mit diesem Aufzug nach oben und legt erneut einen Schalter um. Wir springen hinunter und nehmen den neuen Lift zum Podiumsschalter hinauf (Vorsicht: Detektor!). Dann geht man nach unten und im Norden durch die so geöffnete Tür, nimmt den Aufzug im Norden und holt im Süden den roten Schlüssel. Nun mit dem Lift wieder runter und die rote Tür im Norden öffnen. Um das Kraftfeld im Norden zu beseitigen, schießen wir auf den runden Schalter und schnappen uns den grünen Schlüssel.

Weiter geht's durch die grüne Tür, dann nach Westen unter einer Brücke hindurch bis zum Aufzug. So gelangt man auf Ebene drei, wendet sich dort nach Süden und öffnet mit einem Schalter in der westlichen Wand einen Raum; das dortige Ventil muß geschlossen werden. Im Osten findet man einen runden Schalter, der im Norden einen neuen Gang öffnet, wo man zur Aktivierung der Energiebrücke den Schalter betätigt, der hinter Fässern versteckt ist. Mit Hilfe dieser Energiebrücke erreichen wir einen weiteren Schalter und laufen auf den Hauptgang zurück, wo wir weiter östlich auf eine Brücke treffen, der wir bis zu einem Lift folgen.

Mit dem Lift geht's nach unten, um im Nordwesten den roten Schlüssel zu holen. Dann gehen wir wieder hinauf und bis zum Raum mit dem großen Aufzug zurück, wo wir das rote Schloß im Südwesten aktivieren. Durch den neu entstandenen Durchgang im Süden gelangen wir zu einer Tür im Westen, wo zunächst zwei Lasersperren zerstört werden müssen. Weiter geht es nach Norden, wo hinter den drei nördlichen Kisten der Schalter für die Energiefelder versteckt ist.

Wir folgen der Brücke im Westen und benutzen im Raum mit dem blauen Aufzug den gegenüberliegenden Lift, um den blauen Schlüssel zu holen. Wir gehen zurück, betreten den blauen Aufzug und steigen an einer Brücke aus, an deren Ende ein neuer Lift nach unten führt, wo wir den roten Schlüssel finden. Man aktiviert sofort den roten Lift, der dann auf Ebene drei hält. Neben dem Aufzug aktiviert der Held den Schalter und marschiert weiter nach Osten, dann nach Norden, um die beiden Schalter umzulegen. Auf dem Regal liegt der gelbe Schlüssel bereit, mit dem sich der Lift im Norden aktivieren läßt.

Im Norden findet man den grünen Schlüssel und vom Terminal gegenüber den drei Ventilen erfährt man den Code für den Safe, der im Südwesten steht. Im Süden betätigen wir den Schalter an einem Trafo und gehen durch die Tür im Norden, wo wieder ein Hebel umgelegt werden muß. Wir durchschreiten die Tür im Osten, mopsen der Wache den grünen Schlüssel und benützen den Aufzug im Norden (Achtung: Detektor!).

Wir wenden uns nach Osten und dann nach Norden. Hier erhalten wir von dem Informanten den roten Schlüssel für den Aufzug im Osten. Auf dem Tisch findet man den grünen Schlüssel und im Süden das passende Schloß. Man läuft weiter nach Süden und dann nach Osten, wobei hier in der linken Wand ein runder Schalter zu aktivieren ist. Mit Hilfe des Nummernfeldes gelangt man in einen Raum und benutzt den dortigen Monitor.

Wir gehen weiter nach Osten, betätigen den Schalter an der Wand und gehen durch die Tür im Norden. Von dem Arbeiter holt man sich den blauen Schlüssel und öffnet die dazugehörige Tür. Nun wenden wir uns nach Norden, feuern auf den runden Schalter und zerstören die Detektoren, die sich bei der Sitzgruppe im Osten befinden. Jetzt schnell zum roten Schlüssel, zurück auf den Gang und dann durch die Tür im Süden dem Gang bis zur roten Tür folgen. Im Nordwesten befindet sich der gesuchte blaue Schlüssel.

Mit dem Lift im Südwesten geht es zum blauen Schloß und dann im Westen zum Teleporter. Der Aufzug bringt uns nach oben, wo wir auf einem Tisch den gelben Schlüssel finden. Nachdem man den Projektor im Nordwesten benutzt hat, fährt man wieder nach unten und aktiviert im Westen das gelbe Schloß. Wir gehen durch die Tür im Süden und folgen dem Gang nach Westen. Durch die zweite Tür im Süden gelangt unser Held zu dem Telepad, mit dem er zurück zur Basis springt. (fs)

KLEIN & FEIN



»Lost Vegas« ist der Bonustrack von »The Need for Speed«

The Need for Speed

Ihr Reifen ist nicht heiß genug, um alle Rennen von »The Need for Speed« zu gewinnen? Schade, denn dann könnte man die Bonuspiste »Lost Vegas« fahren... aber zum Glück hilft der gespeicherte Spielstand auf dem aktuellen CD-ROM von PC Player plus weiter. Alternativ schnappt man sich einen Hex-Editor und lädt damit die Datei »config.dat«, die im Verzeichnis »\nfs\gamdedata\config\« zu finden ist. Dann ändern Sie das Byte an der Stelle 63CC von »48« auf »4D« und das Byte 63CE von »00« auf »48«, wie es unser Bildschirmfoto zeigt.

Damit nicht genug: Gewinnen Sie danach noch einmal alle Rennen, kommen Sie mit folgenden Cheats in den Genuß weiterer Schmankerl. Geben Sie bei der Namensaufforderung »EAC RALY« für den Rally-Modus ein, dann dürfen Sie ungebremst über den Schotter hobeln. »EAC WARP« aktiviert den noch schnelleren Arcade-Modus und mit »EAC POWR« dürfen Sie ein zusätzliches Auto fahren. Die »Warrior« bringt über 800 PS auf die Straße und erreicht 410 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit.

Crusader: No Remorse

Angesichts der schwerbewaffneten Wachen in Origins Action-Adventure »Crusader: No Remorse« können ein paar Cheats von Olaf Nobis nicht schaden. Tippen Sie während des Spiels »JASSICA16« ein, und die Cheats sind aktiviert. Mit »F10« erhalten Sie alle Waffen, doch Vorsicht: Sie dürfen nur fünf Schießeisen gleichzeitig tragen, also legen Sie vorher die nicht benötigten ab! Mit der Tastenkombination »Ctrl+F10« wird die Spielfigur unsterblich, doch manchmal deaktiviert ein Teleportersprung diesen Bonus wieder. Mit »Alt+F10« oder »H« schalten Sie den »Hack Mover« ein; damit dürfen Sie alle Gegenstände beliebig verschieben, solange die »Shift«-Taste gedrückt ist. Mit »Ctrl+(« verlassen Sie den Cheat-Modus wieder.

Command & Conquer

Bei jeder »Command & Conquer«-Mission gibt es zwei Karten, von denen bei Start des Szenarios eine zufällig ausgewählt wird. Um auch die jeweilige Schwesternkarte zu sehen, speichern Sie kurz vor Ende der vorherigen Mission ab. Dann solange den Spielstand neu laden und das Szenario beenden, bis beim darauffolgenden Einsatz die Alternativkarte erscheint – dies ist meist an einer etwas anderen Ausgangsposition zu erkennen.

Wie Sie Ihr Budget aufbessern, beschreibt Michael Stötzel im folgenden Trick. Drei Schützenbots kosten 300 Credits, ein Wachturm 500 Geldeinheiten. Man baut einen solchen Turm und reißt ihn sofort wieder ab; das kostet den Spieler 500 Credits, doch durch den Abriß erhält er 250 Einheiten zurück. Zusätzlich werden dadurch noch drei Schützenbots freigesetzt, die effektiv nur 50 Credits kosten.

Mit folgendem Trick schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe: Sobald Sie Sandsäcke, Zäune oder Mauern bauen können, setzen Sie ellenlange Mauern in die Landschaft und schneiden dem Gegner so von allen Tiberiumvorräten ab. Solange Sie keine Wachtürme auf die Mauern setzen, wird der Gegner auch nicht darauf schießen. Gelingt es Ihnen auch noch, denn Sammler des Feindes auf Ihrer Seite zu halten, wird Ihr Kontrahent keinen neuen bauen. Somit sitzt er auf dem Trockenen, während Sie munter Ihre Basis ausbauen.

```
DiskEdit
 Select    Edit    Find    Options    Tools    Help
 C:\NFS\GAMEDATA\CONFIG\CONFIG.DAT                 Offset 25548
Cluster 50017 - Sector 800680                      Hex  63CC
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
000063B0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 4B 00 4D   .............K.M
000063C0  00 48 00 50 41 00 5A 00 20 00 43 00 4D 00 48 00   .H.PA.Z. .C.M.H.
000063D0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
```

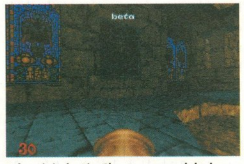
So verändern Sie die Datei, um auch den siebten Kurs von Need for Speed zu fahren

Tyrian

Code	Hauptwaffe	Spezialwaffe
TECHNO	Mega Pulse	Mine Field
STORMWIND	Mega Pulse	Sand Storm
UNKNOWN	Multi Cannon	Proton Dispersal
ENEMY	Vulcan Cannon	Dual Vulcan
WEIRD	Banana Blast	Banana Bomb
STEALTH	Star Burst	Blade Field

Die Shareware-Version des Ballerspiels »Tyrian« fanden Sie auf unserem letzten CD-ROM, hier liefert Andreas Kleinschmidt die passenden Cheats nach. Übrigens: Wenn Sie »DESTRUCT« eingeben, erreichen Sie ein kleines Menü, in dem Sie zwischen fünf Arcade Games wählen dürfen.

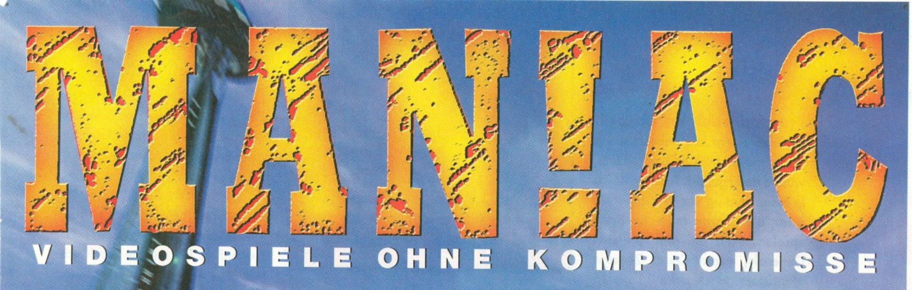
Hexen



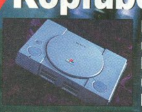
Schweinisch: Ein Cheat verwandelt den Spieler in ein Rüsseltier.

Die als Shareware erhältliche Demo-Version von »Hexen« spielt sich mit ein paar Cheats deutlich einfacher, meint Daniel Kreiss. Sie müssen die Codes während des Spiels eintippen und dabei beachten, daß »Y« und »Z« vertauscht sein können. (fs)

Code	Effekt
BGOKEY	God-Mode
CRHINEGHART	alle Waffen
SGURNO	volle Gesundheit
BRAFFEL	alle Artefakte
MRAYMONDJUDY	alle Schlüssel
TMOORE	alle Rätselteile
RJOHNSON	keine Kollisionsabfrage
BPELLETIERxx	Levelwahl (xx=Level)
EBIESSMANN	Spielfigur als Schwein
REVEAL	Automap
PLIPOx	Klasse des Charakters (x=Klasse)
CSTIKA	alle Gegner beseitigen
INIT	Neustart des Levels
PMACARTHER	Zeigt Version des Spiels an
JSUMWALT	Zeigt aktuelle Koordinaten
MWAGABAZA	Aktiviert ein beliebiges Script



Kopfüber in die Zukunft



Die neuen RISC-Konsolen von Sony, Sega und Nintendo lernen jeden Pentium das Fürchten. MAN!AC berichtet brandaktuell über Hardware, Zubehör und kommende Entwicklungen – kritisch & kompetent.

Hinter den Kulissen

MAN!AC besucht Spiel-Designer und 3D-Hexer in Europa, den USA und Japan. Jeden Monat lesen Sie exklusive Berichte und Interviews zu den heißesten Software-Projekten und ihren Machern.

Marktübersicht



MAN!AC testet alle Spiele für 16- und 32-Bit-Spielsysteme, für Mega Drive und Super Nintendo, Atari Jaguar und 3DO, Sony Playstation und Sega Saturn. Jeden Monat. Immer aktuell.

Außerdem jeden Monat in MAN!AC:

News & Nachrichten aus der Videospiel- und Computerbranche... Tips & Lösungshilfen zu den populärsten Videospielen... Online-Führer durch die Spiele-Sites und World Wide Web-Server des Internet... Rückblick auf klassische Systeme und Spielkonsolen... Anime, Mangas und Realfilme aus Japan und Hongkong... sowie aktuelle Spielfilme auf Video CD und Laserdisc.

„Mach den MAN!AC-Test:

3 druckfrische Ausgaben für nur 15 Mark“

10 Mark für 3 Ausgaben

JA, Ich will MAN!AC für 3 Ausgaben testen. Dafür lege ich 10 Mark in Briefmarken, bar oder als Scheck bei. Wenn ich mich nicht spätestens zwei Wochen nach Erhalt der dritten Ausgabe melde, verlängert sich mein Abo um weitere 12 Ausgaben. Der Abonnementspreis beträgt dann 59,90 Mark. Rücktritt behalte ich mir vor.

Meine Adresse: ______________________

Name, Vorname

______________________ ______________________

Straße, Hausnummer, Wohnort — Datum/Unterschrift

Unsere Adresse:
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Immer noch zu schnell

Seit über einem Jahr habe ich einen 486er mit 66 MHz (PCI) und allem, was so dazu gehört. Jetzt wollte ich in einem Anflug von Nostalgie ein paar alte Programme nochmal spielen, zum Beispiel »Perfect General«, »Great Courts 2« oder »Patrizier«. Nach zirka 15 bis 25 Minuten hängt sich der Rechner auf. Es geht gar nichts mehr und mir bleibt immer nur der Reset-Knopf als Lösung. Kann es sein, daß der neue Computer zu schnell ist und die alten Spiele das nicht vertragen? *(Jochen Reuther, Waldenbuch)*

In der Tat, hier scheint der Computer schon so schnell zu sein, daß sich das Spiel nach einer Weile »verschluckt«. In Ausgabe 9/95 rieten wir, den Computer mit dem Programm »Game Wizard« von der CD der PC Player plus oder dem Einsteck-Modul »Action Replay« zu verlangsamen. Es gibt aber noch eine Methode für Pentium-Besitzer: Stellen Sie den internen Cache des Chips ab. Das verlangsamte zum Beispiel die 3DBench auf unserem P/90 mit einer »Winner 1000 Trio«-Karte von 83,3 Bilder/s auf nur noch 8,8 Bilder/s. Im Setup des PCs finden Sie die entsprechenden Einstellungen.

Verdrehte Welt: Alte Spiele (wie hier Wing Commander 1) werden auf besonders schnellen Computern erst dann spielbar, wenn Sie den internen Cache abschalten.

Murks mit EMM386

Nach der Installation von DOS und Windows auf meinem PC traten unter DOS Probleme mit den meisten Spielen auf. Einige wurden gar nicht erst geladen, das System verabschiedete sich beim wiederholten Starten von Spielen und »NASCAR Racing« schaltete so gut wie alle Texturen aus, obwohl ausreichend konventioneller Speicher zur Verfügung stand. Ich fand den Fehler schließlich in der CONFIG.SYS:
DEVICE = EMM386.EXE RAM HIGHSCAN I=B000-B7FF
Wenn ich den hinteren Teil der Zeile entferne, werden aber die meisten speicherresidenten Programme in den unteren Speicherbereich geladen. Was bedeutet die EMS-Zeile und kann man sie so umbauen, daß die Programme wieder in den UMB geladen werden? *(Martin Sacher, Hamburg)*

Der letzte Eintrag ist tatsächlich totaler Humbug. Für den EMM386 von Microsoft bedeutet das nämlich, daß der Speicher an den Adressen B0000 und B7FFF mit für den UMB verwendet werden soll – da liegt aber der Speicher der Grafikkarte, der auf gar keinen Fall angetastet werden darf. Probieren Sie stattdessen
I=E000-F7FF oder I=E000-EFFF
aus. Damit wird in den meisten Computern genug freier Speicher für die Programme geschaffen. In einigen Systemen stürzt aber selbst dann der Computer ab. Dann müssen sie ohne diese Erweiterungs-Zeile auskommen.

Techno-Musik

Ich möchte mein System extrem erweitern und habe dazu ein paar Fragen: 1. Ich möchte semi-professionell Techno-Musik machen. Welche Soundkarte könnten Sie mir empfehlen, bzw. welche Kombination aus Soundkarte, Waveblaster und MIDI-Keyboard. Reicht mein Galaxy-Wave-Blaster eventuell aus? 2. Kennen Sie ein Programm, mit dem man vernünftig samplen kann? *(Marcus Odorfer, Stuhr)*

Echte Techno-Musik mit den typischen fetzigen »Zap«-Sounds und den Filter-»Sweeps« bekommt man aus keiner der PC-Soundkarten heraus. Dazu benötigt man einen »analogen« Synthesizer. Am besten gehen Sie für eine Beratung in ein Musik-Fachgeschäft.
Trotzdem gibt es sehr gute GM-Aufsteckkarten mit ausgezeichneten Klängen: »SCD-10« oder »SCD-15« von Roland, »Professional Wavetable Upgrade« von Media Vision (hat einen unglaublich gut klingenden Chipsatz von Korg) und das »Wavesystem Professional« von Terratec. Auch der »Sound Blaster AWE 32« von Creative Labs ist für Hobby-Musiker wie geschaffen, denn mit der Karte kann man auch Samples 16stimmig abspielen. Die »Vienna«-Software für den AWE-32-Blaster eignet sich hervorragend fürs Samplen und Nachbearbeiten von Sounds.

Hochgetaktet

Ich habe ein kleines Problem mit meinem AMD486DX2/80: Ab und zu erscheint beim Start des BIOS die beunruhigende Meldung: »Unable to Reset Harddrive Controller«. Daraufhin wird das System angehalten, aber nach einem Reset läuft der Rechner wieder. Das bringt zwar keine großen Schwierigkeiten mit sich, aber ich würde gerne wissen, was der Grund dafür sein kann. *(Jakob Rendtorff, Frankfurt)*

Der Harddisk-Controller ist hier wohl zu langsam und verkraftet die 40 MHz externen Takt des DX2/80-Prozessors nicht ganz. Das kommt leider vor; zum Beispiel haben auch Grafikkarten von ATI in der VLB-Version dieses Problem. Da hilft nur, den Controller gegen einen anderen Typ auszutauschen oder den Computer niedriger zu takten.
Falls Sie einen Cache-Controller besitzen, werden Sie sich von dem aber wohl kaum trennen wollen. In dem Fall sollten Sie also in den sauren Apfel beißen und lieber einmal mehr auf die Reset-Taste drücken.





Sponsored by:



Apple Computer



Microsoft

SIEMENS
NIXDORF

Co-Sponsor:

vectorsoft



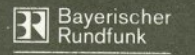
Informations- und
Verkaufsshow für
Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M,O,C, München
Lilienthalallee 40

Tel.: 089-5107-284
Internet: http://www.west.de/activity/bits&fun.html

Wir danken:







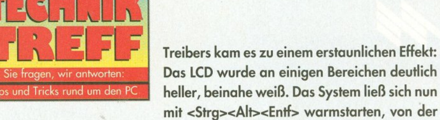








G. M. C – München



Vermeintlich langsam

Ich besitze einen Computer mit einem AMD486DX/40 und wollte das System mittels eines DX4/100 den immer größeren Anforderungen anpassen. Den korrekten Einbau aller Teile habe ich selber vorgenommen, nur das BIOS wurde von Vobis ausgetauscht, denn die neue CPU wurde vom alten BIOS nicht erkannt.
Tests mit der neuen CPU ergaben folgende Werte: 3DBench 47,6 Bilder/s, VGA-Speed 153 MHz und 73,2 Bilder/s; Thruput 0,68 schneller als ein 486er mit 50 MHz. Das weist aber alles nicht auf eine optimale Geschwindigkeit hin. Wie kann ich nun herausfinden, ob ein Hardware-Fehler vorliegt?
(Marcus Richter, Siegen)

Die Werte der verschiedenen Programme erscheinen uns für Ihr System einigermaßen passend. Der Wert von 47,6 Bilder/s deutet auf eine geringfügig zu langsame Grafikkarte hin. Das können Sie nur ändern, wenn Sie sich eine neue Karte zulegen. Allerdings sind bei einem DX4/100 auch nur Werte bis zirka 53 Bilder/s drin. Für diesen kaum zu bemerkenden Leistungsgewinn sollten Sie nicht nochmal Geld ausgeben. Auch der Thruput-Wert ist normal. Wir erhalten selbst auf einem Pentium/90 keine dramatisch höheren Werte.

Doppelt oder dreifach

Vor wenigen Wochen kaufte ich mir ein neues Motherboard, bestückt mit einem i486DX4/100. Nun wollte ich die externe Taktfrequenz auf 40 MHz »jumpern« und diese dann mit dem Faktor 2,5 multiplizieren (der Jumper für 2x-, 2,5x- und 3x-Takt ist auf dem Motherboard vorhanden), um auf 100 MHz zu kommen. Obwohl der Jumper richtig gesetzt war, lief der Computer nur mit 80 MHz und wies einige Mucken auf (Abstürze). Ich würde nun gerne wissen, wie ich doch noch auf die 40 bzw. 50 MHz komme. ***(Heiko Meyer, Westerwalseede)***

Sie müssen gar nichts machen, denn Sie haben automatisch 100 MHz, wenn der Prozessor extern mit 33 MHz getaktet wird. Die Takt-Verdreifachung erledigt er selber. Belassen Sie den Jumper auf 33 MHz und 3x-Takt, dann läuft alles genau so, wie in jedem anderen 486er-Motherboard. Die Abstürze kamen wahrscheinlich dadurch zustande, daß die 40 MHz der Bus des Boards nicht mehr verkraftete. PCI darf generell nur bis 33 MHz hochgejubelt werden und einige VLB-Boards vertragen die 40 MHz nicht.

Spiele und Notebook

Vor kurzem erwarb ich ein Pentium/90-Notebook. Da ich auch unterwegs einem Spielchen nicht abgeneigt bin, installierte ich unter anderem das Programm »Game Wizard«. Der Aufruf dieses Programms verursachte aber nur die Darstellung wirrer Zeichen, gefolgt von einem kompletten Anhalten des Systems. Nach der Installation eines separaten VESA-Treibers kam es zu einem erstaunlichen Effekt: Das LCD wurde an einigen Bereichen deutlich heller, beinahe weiß. Das System ließ sich nun mit <Strg><Alt><Entf> warmstarten, von der Oberfläche des Game Wizard sah ich trotzdem weiterhin keine Spur. ***(Stefan Riske, Salzgitter)***

Der Game Wizard hängt sich recht clever in die Tastaturabfrage eines PCs. Nicht alle Notebook-Computer sind allerdings genau so aufgebaut, wie ein Standard-PC. Wenn da etwas anders läuft, bekommt der Game Wizard Informationen von der Tastatur zugespielt, mit denen er nichts anfangen kann und durch die er sich dann aufhängt. Da hilft leider nichts, den Game Wizard können Sie auf Ihrem Notebook nicht verwenden. Ähnlich verhält es sich mit dem VESA-Treiber; auch der müßte speziell für den Grafikchip Ihres Notebooks angepaßt sein. Einzige Chance: Fragen Sie Ihren Händler nach einem passenden VESA-Treiber.

Jahrtausendfieber

Als ich den Testbericht der Millenium las, war ich einfach hin und weg. Mein Sparschwein zeigte mir allerdings nur gähnende Leere. Da dachte ich, ich frage mal nach, ob sich die Anschaffung der Millenium überhaupt lohnt. Ich besitze von Elsa eine »Winner 1000 Trio« mit 2 MByte DRAM. Ist der Geschwindigkeitsunterschied zwischen der Millenium- und der Trio-Karte wirklich so groß?
(Gildas Gerdes, Hamburg)

Die Millenium-Karte von Matrox ist zwar unter DOS sehr schnell, aber auch teuer. Interessant wird's erst mit 3D-Spielen.

Kurzer Blick ins Heft 8/95, Seite 132: Die Winner 1000 Trio schafft unter Super-VGA (640 x 480) eine Datenrate von 23199 Byte/s, die Millenium dagegen 48759 Byte/ms, also rund das doppelte. Bei Spielen wie »Wing Commander 3« merkt man den Unterschied schon, allerdings ist die Millenium-Karte auch rund doppelt so teuer. Für einen Unterschied, den man nur »spürt« ist das wohl etwas viel Geld, zumal Sie für die andere Karte bereits Geld ausgegeben haben. Wer dagegen noch keine Karte besitzt oder vielleicht endlich mal seine alte ISA-Karte ersetzen will, für den ist die Millenium eine feine Sache.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a, 85586 Poing
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

Created by: Fabian Miczek, 13 Jahre, Gymnasium Kirchheim

Sponsored by:

AMIGA

POWER PLAY

PC go!

VIDEO GAMES

bits & fun´95



Informations- und Verkaufsshow für Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M,O,C, München
Lilienthalallee 40

Die Sponsoren der bits & fun´95:

Apple Computer IBM Microsoft SIEMENS NIXDORF

Co-Sponsor: vectorsoft

Tel.: 089-5107-284
Internet: http://www.west.de/activity/bits&fun.html

G. M. C. – München



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Pentium vs DX4

Wenn ich es richtig in Erinnerung habe, hattet Ihr vor nicht allzu langer Zeit die These aufgestellt, für PC-Spiele sei aus diversen Gründen nicht ein Pentium-Prozessor die 1. Wahl, sondern der DX4/100. In letzter Zeit taucht aber bei »empfohlen« immer öfter »Pentium« auf (sogar mit nur 60 Mhz), und bei der Ankündigung des November-Heftes heißt es sogar: »Der ambitionierte Spieler wird mit seinem 486er nicht mehr so recht glücklich.« Also, was gilt denn nun?

(Frank Giesler)

Unsere damaligen Aussagen bezogen sich auf einen Vergleich zu Pentium-60-Systemen. P/90- oder gar P/120-PCs, die erst seit kurzem in halbwegs erschwingliche Preisbereiche gerutscht sind, bringen hingegen mehr Leistung als ein DX4/100. Da wir bei den »Empfohlen«-Angaben keinen unübersichtlichen Wirrwarr veranstalten wollen, haben wir uns hier auf den P/60 eingeschossen; der DX4/100 bringt ähnliche Leistungen. Daß ein ambitionierter Spieler ohne einen Pentium mit mindestens 90 MHz Probleme bekommt, ist ein ganz neuer Trend. Immer mehr Programme bieten 3D-Grafik optional auch in hoher SVGA-Auflösung an – ein Genuß, der ohne dicken Pentium oft in Gerucke ausartet.

Sag' mir, wieviel Pixlein steh'n...

Vor etwas mehr als einem Jahr bekam das SSI-Rollenspiel »Ravenloft: Strahd's Possesion« von Euch eine 62er-Wertung, also nicht unbedingt empfehlenswert. Hauptkritikpunkte waren die »zähe« und langsame Grafik, das »dumpfe« Kampfsystem, die »dürftige« Technik und die vielen Gegenstände, die überall herumstehen und eigentlich keine besondere Funktion haben.

Grafik alleine bringt's auch nicht: Dungeon Master 2 wurde wegen seiner spielerischer Qualitäten milde bewertet.

Ich weiß, es ist etwas lange her, aber ich verstehe nicht, wie Ihr Euch letztes Jahr darüber beschweren konntet, daß Ravenloft veraltet war, und ein Jahr danach »Dungeon Master 2«, das grafisch und technisch viel schlechter ist als Ravenloft, eine bessere Wertung geben konntet. Die Ravenloft-Grafik ist zwar nicht das beste, was je zu sehen war, aber allzu pixelig ist sie nicht. Zudem ist sie mindestens genauso schnell, wie die VGA-Auflösung von »System Shock«.

(Tristan Siegert)

Das wäre ja traurig, wenn alleine die Grafik über unsere Gesamtwertungen entscheiden würde. Grafisch ist Dungeon Master 2 nicht imposanter als Ravenloft, aber spielerisch hat es uns besser gefallen – deshalb die höhere Wertung. Aus dem gleichen Grund hinkt der Vergleich mit System Shock gewaltig; mal ganz abgesehen davon, daß dort auch unter Standard-VGA die Grafik wesentlich besser aussah. Meinen zumindest unsere Tester...

Subventioniert OS/2!

Es geht um den Leserbrief »Microsoft-Komplex« von Stephan Seitz. Ich fürchte fast, daß nach diesem Brief eine wahre Flutwelle von (gesalzenen) Antworten der Windows 95-Fans kommen wird. Damit wäre dann auch in der PC Player der Streit zwischen Win95 und OS/2 ausgebrochen.

Versteht mich nicht falsch: Ich kann und will niemandem den Mund verbieten, aber ich halte die PC Player für die falsche Plattform. Momentan besitze ich weder Win95 noch OS/2. Solange die Spiele, die mir gefallen, unter DOS problemlos laufen, sehe ich keinen Grund für einen Umstieg. Und es soll nicht vergessen werden: OS/2 ist schon länger auf dem Markt als Win95 (wenn ich mich nicht irre, hat IBM aufgrund dieser Tatsache erhebliche Mengen Schampus vergossen!). Wenn dafür keine Spiele angeboten werden, dann trifft Microsoft bestimmt keine Schuld daran! Außerdem wurde bei den großen Computerketten doch OS/2 beim Kauf eines PCs beigelegt; an der mangelnden Verbreitung kann es dann nicht liegen. PC-Player hat auch OS/2 einen Artikel gewidmet, also ist der Vorwurf der Einseitigkeit oder Beeinflussung nicht gerechtfertigt.

Aus diesen Gründen ist der 3. Vorschlag (gesetzliche Beseitigung der »Monopolstellung«) sehr erheiternd. Wie soll das gehen? Steht demnächst im Computerladen ein Polizist mit Schreibblock und zählt durch? Und wenn ich dann komme, heißt es »Tut mir leid, Sie dürfen kein Win95 kaufen, Sie müssen OS/2 erwerben«?! Oder werden dann bei Firmen, die Win95-Software produzieren, Razzien durchgeführt? Oder wird Win95 indiziert? Oder soll OS/2 subventioniert werden? Oder eine neue Win95-Steuer? Wie gesagt: sehr erheiternd.

In einer freien Marktwirtschaft kaufe ich mir das Betriebssystem welches mir am besten gefällt. Und wenn es eben jenes vom Marktführer ist und das einigen Leuten nicht paßt, dann stört mich das nicht. Im Endeffekt muß ich mit dem System arbeiten – und nicht jemand, der mir aus was für Gründen auch immer etwas »besseres« aufdrücken möchte.

(Holger Nösekabel, per E-Mail)



Created by: Felix Pietsch,
14 Jahre, Staatl. Realschule Nabburg

Sponsored by:



Computer

Computer
sind
bunt !

verbinden

G. M. C – München

bits & fun ´95



Informations- und
Verkaufsshow für
Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M.O.C. München
Lilienthalallee 40

Die Sponsoren der bits & fun´95:

Apple Computer IBM Microsoft SIEMENS NIXDORF

Co-Sponsor: vectorsoft

Tel.: 089-5107-284
Internet: http://www.west.de/activity/bits&fun.html

Religiöse Ausmaße annehmenden Betriebssystem-Debatten stehen keinesfalls auf dem Wunschzettel unserer Redaktion. Ältere Semester erinnern sich schaudernd an ähnliche Fehden der Vergangenheit: Atari XL gegen Commodore 64, Atari ST gegen Amiga, Sega gegen Nintendo... zu viele Kreuzzüge können langweilen.

Wenn Microprose mit Domark...

Ich will einmal ganz frech den Absatz mit den Lobeshymnen für Eure Zeitschrift überspringen und gleich zum Thema kommen: Ich (hoffnungsloser Microprose-Fan) bin seit 1 Jahr Abonnent Eurer Zeitung und versuche die Unterhaltungsindustrie aufmerksam zu verfolgen. Doch seit einigen Wochen stehe ich vor einem Problem. Jedesmal wenn »Domark« eine Anzeige in Eurer Zeitschrift veröffentlicht, wird im Inserentenverzeichnis »Microprose« als Firma abgedruckt! Wie darf ich das verstehen?

Auch habt Ihr vor einiger Zeit in einem Messebericht Bill »Wild« Stealeys neue Firma vorgestellt. Doch die erwähnten Programme wurden bei Euren Tests unter »Hersteller« einem ganz anderen zugeordnet. Ein Beispiel: »Apache Longbow« in Ausgabe 10/95. Bitte klärt mich auf!

(Erich Kerner, per E-Mail)

Microprose koopieriert in Deutschland mit Domark zusammen, was den Marketing- und Vertriebsbereich angeht. Das bedeutet auch, daß Microprose für Domark Anzeigen bucht. Beide Firmen sind aber unabhängig; da hat niemand den anderen heimlich gekauft. Die Simulation Apache Longbow wurde in England bei Digital Integration programmiert. Bill Stealeys neue Softwarefirma hat sich lediglich die Vertriebsrechte für den US-Markt gesichert.

Muffensausen bei PC-Spielern?



Unser Sonderheft »CD Player« widmet sich PC, 3DO, Saturn und Playstation.

Ich habe seit etwa zwei Jahren einen PC und bin ganz froh, daß es soviele gute Spiele dafür gibt. Leider produzieren die Softwarefirmen immer mehr Programme, für die man ständig neue Hardware kaufen muß. Ich kann mir keinen neuen PC leisten und darum schaue ich immer öfter einmal in die Videospiel-Ecke. Die neuen Konsolen sind sehr leistungsstark und können es sicher mit einem schnellen PC aufnehmen – zu einem deutlich billigeren Preis. Da ich mich doch für die neuen Konsolen interessiere, wäre ich froh, wenn Ihr einmal einen größeren Vergleichstest zwischen PC und 32-Bit-Videospielen bringen würdet.

(Roman Studer, per E-Mail)

In PC Player werden wir dieses interessante Thema aus Platzgründen eher kompakt abhandeln. In dieser Ausgabe findet man z.B. einen Bericht über die deutsche Playstation. Ausführliche Vergleichstests zwischen den diversen neuen Spielsystemen und dem PC bietet hingegen unser aktuelles Sonderheft »CD Player«, das bereits erschienen ist. Auf insgesamt rund 100 Seiten gibt's natürlich auch Tests der 32-Bit-Konsolenspiele, die bis Anfang '96 in Deutschland erscheinen werden.

Return of the Hardware-Malus

Früher las man einen Bericht über ein neues Spiel, das tolle Grafik und ebenso guten Sound bot und man konnte es in gleicher Qualität auch zu Hause genießen. Hierbei spiele ich auf Commodore 64, Amiga und Atari ST an.

Damals holten die Programmierer noch alles aus den Kisten raus. Man konnte seinen Rechner 5 Jahre lang behalten, ohne ins technische Hintertreffen zu gelangen, aber heutzutage? Da darf man alle 1 – 2 Jahre 1000 – 2000 Mark in seinen PC stecken, um die neuesten Programme spielen zu können. Hier ein wenig Speicher mehr, dort ein Motherboard mit neuer CPU. Wer sein Geld laufend in neue Hardware stecken muß, hat halt weniger für die eigentlichen Spiele über.

Ärgerlich bei der ganzen Sache ist, daß die technische Leistung nicht in Euer Bewertungssystem mit einfließt. Hier wird ohne lange Überlegung einfach drunter geschrieben »Empfohlen: Pentium 90, 16 MByte RAM«. Das kann so nicht weitergehen. Wenn sich z.B. eine Firma viel Mühe gibt, das Spiel auch auf kleineren Rechnern spielbar zu gestalten, dann haben die mehr Punkte verdient als eine Firma, die alles über reine Rechenpower macht. Sicher ist es bei der ganzen PC-Technik nicht einfach zu realisieren, aber man sollte schon mal einen Anfang machen. Wie währe es, wenn man die Hauptbewertung auf einen Einsteiger-PC in der 2500-Mark-Klasse bezieht und für den optimalen Rechner eine Extrabewertung. Der Einsteiger-PC kann ja jährlich neu bestimmt werden.

(Ralf Kaldewey, per E-Mail)

Bloß weil wir einen P90 für optimalen Spielegenuß empfehlen, heißt das ja nicht, daß man das Programm auf einem etwas kleineren Rechner völlig verreiben kann. Und wie sollte sich denn so ein »Hardware-Malus« rechnerisch bei der Gesamtwertung auswirken? Pi mal Daumen? Gerade bei heiklen Spielen wie zuletzt »NHL '96« beten wir doch im Text ausführlich runter, auf welchem System man mit wieviel Detailstufen noch seinen Spaß hat. Diese Methode halten wir für sinnvoller, als die Einführung von diversen Gesamtwertungen, die nach Rechnerklassen gestaffelt sind.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag Redaktion PC Player Gruber Str. 46 a 85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ VIEL TEST ZUM FEST

Sie halten die vorliegende PC Player-Ausgabe schon für dick und mächtig? Dann warten Sie mal den Testteil im nächsten Monat ab! Egal ob **FIFA '96, Wing Commander 4** oder **Stonekeep** – die großen Softwarefirmen haben reichlich Testmuster ihrer Weihnachts-Blockbuster versprochen.

◆ IHR KINDERLEIN KOMMET

Sie suchen noch ein pädagogisch wertvolles Geschenk für den PC-verrückten Nachwuchs? Beim Detektiv-Abenteuer **Carmen Sandiego Junior Edition** bekommen die Kids eine gute Portion Geographie-Wissen ab.

◆ SÜSSER DIE GITARREN NIE KLINGEN



Mit »Cinemania« hat Microsoft schon die Film-Fans begeistert. Jetzt bekommt auch der Rock'n Roll seine geschniegelte CD-ROM-Enzyklopädie verpaßt. Unser Test klärt, welche Stärken und Schwächen **Music Central '96** hat.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER

PC PLAYER 1/96



▶ DIE DEMOS DES JAHRES

Die nächste CD-ROM von PC Player plus sollten Sie lieber nicht verpassen. Wenn die Ankündigungen der Softwarefirmen alle eintreffen, erwarten Sie spielbare Schnupperversionen von besonders heißen Titeln. Sie riskieren stramme Schüsse bei **NHL Hockey '96**, erforschen die Bullfrog-Katakomben von **Dungeon Keeper**, fliegen eine Probemission in **Wing Commander 4** und erleben den 3D-Temporausch von **WipeOut**. Das ist nur ein Auszug aus der Liste von spielbaren Demos, mit denen wir für die CD-ROM von PC Player plus 1/96 rechnen.

▶ DIE HARDWARE DES JAHRES

Alle Jahre wieder blickt unsere Redaktion zurück auf den Hardware-Schwall – und filtert nochmal richtig aus. Was hat uns 1995 wirklich begeistert? Welche **Hardware-Erweiterungen** sind definitiv ihr Geld wert? Wir küren die Kaufempfehlungen des Jahres in allen wichtigen Kategorien von der Grafikkarte bis zum Joystick.

Einer wird gewinnen: PC Player kürt die besten Spiele des Jahrgangs 1995.

▶ DIE SPIELE DES JAHRES

Wer bringt am meisten Spaß; wer ist der größte Langweiler? In allen nur denkbaren Kategorien werden wir das **Spielejahr 1995** analysieren. Losgelöst von den früheren Wertungen wird offiziell entschieden: ist Command & Conquer unser Spiel des Jahres? Oder NHL '96? Magic Carpet 2? Descent? Oder doch Wing Commander 3?

PC PLAYER 1/96 erscheint am 6. Dezember

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Übersetzung des Monats: Der perfekte General

Norbert Gürich aus Neuss war so freundlich, uns auf diese Highlights aus der deutschen Anleitung zu »Perfect General 2« hinzuweisen. Wenn auch Sie eine putzige Übersetzung entdecken, dann bitte kurze Meldung beim DMV Verlag, PC Player, Kennwort »Finale«, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

> Hallo,
>
> ich habe mir gerade The Perfect General 2 von QQP gekauft. Das Spiel an sich ist OK, aber die deutsche Anleitung...
> Als ich mir die Lachtränen abgewischt habe, mußte ich sofort an FINALE denken, denn die in dem Handbuch gefundenen Wortkreationen schreien geradezu danach, hier verewigt zu werden.
> Hier ein paar kurze Kostproben:
>
> „Falls Sie das Branchenverzeichnis in dem der Perfekte General II installiert ist..." (Seite 6)
> „Die Soundblaster Kompatibel Tontafel..." (S.7) Mit Tontafel ist wohl Soundboard gemeint!!
> Aber es kommt noch dicker:
> „Falls die Diskettenverdichtungsprogramme wie doppelter Zeilenabstand ™ oder Stacker Ablage Probleme verursachen..." Mit 'doppelter Zeilenabstand' ist wohl Microsoft's Doublespace gemeint.

Werbung des Monats

Souverän wie wir sind, haben wir auf dieser Seite auch ein Eckchen für eigene Glanzleistungen frei. Allerdings muß unsere Redaktion angesichts eines neuen PC Player-Werbemotivs entschieden feststellen, daß sie mit der Gestaltung des Meisterwerks nichts zu tun hatte – solche anspruchsvollen Jobs übernehmen spezialisierte Agenturen.

Angesichts des wirren Jünglings, der in einigen anderen Zeitschriften für PC Player wirbt, scheinen Interpretationsversuche angebracht. Beunruhigte Leser fragen an: »Was soll uns dieses Motiv sagen?«. Hier einige Theorien der Redaktion:

»Zwei Bier für den jungen Mann, bitte!«

»Wir haben im Grafik-Programm gerade die Funktion entdeckt, wie man aus wahllos herausgepickten Bildschirmfotos lustige Kugeln machen kann.«

»Blondinenwitze sollten auf den männlichen Teil der Bevölkerung ausgeweitet werden.«

»Der größte „Härtetest" besteht darin, sich 30 Sekunden lang dieses Motiv anzusehen.«

»Ich hab' da nen doofen blonden Cousin, der sich ständig Baldriantropfen reinzieht. Habt ihr nicht nen Job für ihn?«

Weitere Interpretationen nehmen wir unter dem Kennwort »Anti-Werbung« entgegen.

10 neue deutsche Spiele-Namen

Man soll die Fremdsprachenkenntnisse des deutschen Durchschnittsbürgers nicht überschätzen. Die Softwareindustrie wird jedenfalls vorsichtig: Nachdem sie uns jahrelang anglistische Zungenbrecher vom Schlage eines »Buzz Aldrin's Race into Space« vorsetzte, bekommen immer mehr PC-Spiele deutsche Namen verpaßt. Aus »Full Throttle« wurde »Vollgas«, aus »Screamer« der »Bleifuss«. Wie die Germanisierung weitergehen könnte, hat unser Sprachforschungs-Team hochgerechnet.

Deutscher Titel	Originalname
»Deutsche Touristen sichern sich zwei Quadratmeter Strand-Territorium auf Mallorca«	Command & Conquer
»Umkippende PC-Gehäuse«	Tower Assault
»Ich hab' dem Stangl mein Auto geliehen. Was soll da schon passieren?«	Destruction Derby
»Umzug des Bundestags von Bonn nach Berlin«	Across the Rhine
»Teppich-Wochen bei Ikea«	Magic Carpet 2
»Hab' ich diesen Monat eigentlich die Stromrechnung bezahlt?«	Alone in the Dark
»Einen Tag vor Redaktionsschluß in der Gruberstr. 46 a«	Chaos Continuum
»Morgendlicher Blick in den Badezimmerspiegel«	Creature Shock
»Die schönsten Champions-League-Analysen von Franz Beckenbauer«	Kaiser Deluxe
»Bleichgesicht fliegen großes Hubschrauber«	Apache Longbow

tikis MS-SpielDOSe



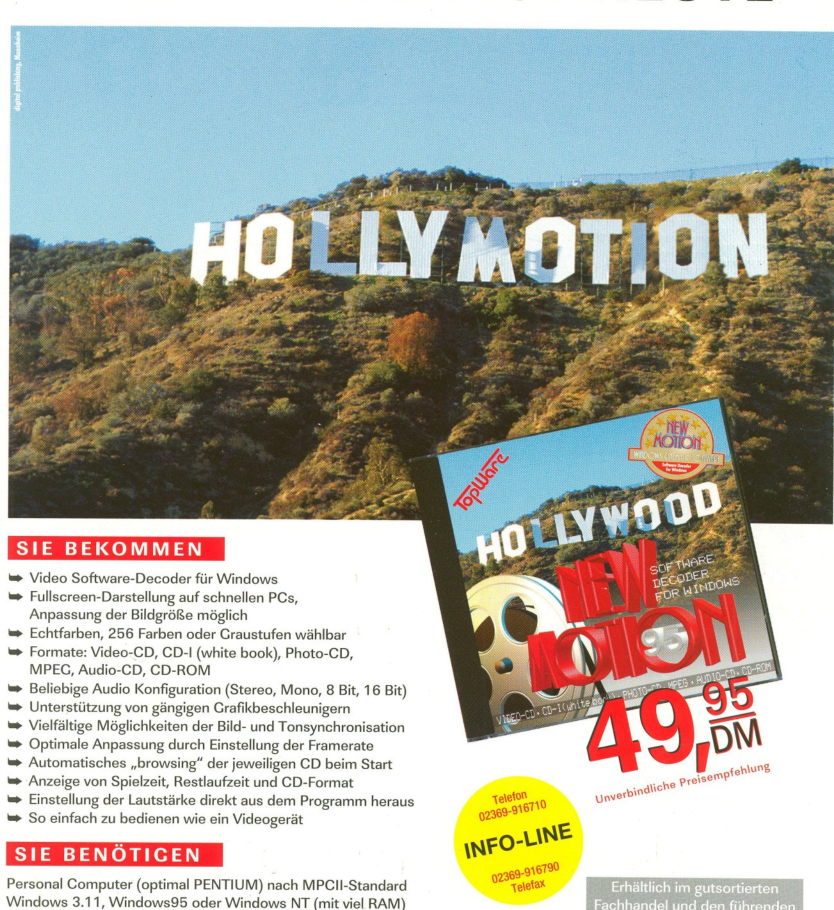
KREISCH! WO IST PADDY?

Und da sage mal einer, Telekom-Online bietet keine spannenden, nervenzerfetzenden Attraktionen! Das irische Gröl-Rotzlöffel-Malheur »Kelly Family« ist auch online aktiv, um seinen darbenden Fans das Taschengeld aus der Nase zu ziehen. Da es vom Stanglnator immer noch keine Online-Seite gibt, bleibt Hardrock-Fans angesichts von soviel Kelly-Klebrigkeit nur der Griff zum Magenbitter.



BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

MULTIMEDIA WAR GESTERN NEW MOTION IST HEUTE



SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEG, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing" der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.

WIR MACHEN GUTE ~~HARDWARE~~ Software PREISWERT!

TopWare

TopWare PD-Service GmbH · 68161 Mannheim · 0 3,2 · © (0621) 1267330 · FAX (0621) 1267333